STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

GIANA SISTERS TWISTED DREAMS

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

MEGLEPETÉS A MAGAZINBAN:
DUPLA OLDALÚ ARKHAM ORIGINS POSZTER!

6 OLDALAS MEGATESZT
BATMAN: ARKHAM ORIGINS
VAJON AZ ÚJ RÉSZ MEGUGORJA AZ ELŐDÖK ÁLTAL MAGASRA HELYEZETT LÉCET?

ASSASSIN'S CREED IV
HATOLDALAS TESZTBEN ELEMEZZÜK A KALÓZOK VILÁGÁBA HAJÓZÓ ÚJ EPIZÓDOT!

MÚLTIDÉZŐ
10 ÉVES A CALL OF DUTY!
VISSZAEMLÉKEZÜNK, MIKÉPP IS SZÜLETETT AZ EGYIK LEGNÉPSZERŰBB JÁTÉKSOROZAT

1995 Ft 2013. 11.

2 OLDALAS ELŐZETES
SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
KARÁCSONYRA VÉGRE MEGKAPJUK A POLGÁRPUKKASZTÓ SOROZAT UNIVERZUMÁBAN JÁTSZÓDÓ SZEREPJÁTÉKOT!

ÖSSZESEN 39 JÁTÉK

SKYLANDERS: SWAP FORCE

F1 2013

SHADOW WARRIOR

BEYOND: TWO SOULS

» PROFI VÍRUSÍRTÓ » KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

FIZESS ELŐ A PC GURU MAGAZINRA NEGYED-, FÉL- VAGY EGY ÉVRE, ÉS A LAP MELLÉ VÁLASZD A BATTLEFIELD 4-ET, A PREMIUM ELŐFIZETÉST, VAGY A KETTŐT EGYÜTT! HA TETSZIK AZ AJÁNLATUNK, AKKOR KERESD AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT A WWW.PCGURU.HU CÍMEN!

BATTLEFIELD 4

ALAPJÁTÉK

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	11.490 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	15.990 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	23.990 FT

BATTLEFIELD 4 PREMIUM

PREMIUM SZOLGÁLTATÁS ALAPJÁTÉK NÉLKÜL

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	10.990 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	15.490 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	22.990 FT

BATTLEFIELD 4 + PREMIUM

ALAPJÁTÉK + PREMIUM SZOLGÁLTATÁS

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	17.490 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	21.990 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	29.990 FT

HOSSZABBÍTÓ ELŐFIZETŐINK AZ AJÁNLATBAN LÁTHATÓNÁL KEDVEZŐBB ÁRON JUTHATNAK HOZZÁ AZ ELŐFIZETÉSHEZ.

RÉSZLETEKÉRT KERESD FEL AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT A PCGURU.HU-N

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

■ BATMAN VISSZATÉRT!
■ KALÓZNAK LENNI JÓ!

Posztermelléklet egy híres jótevőtől!

Éppen négy hete írtam arról, hogy Bruce Wayne sajnos nem ért rá, így csak most, jóval a megjelenést követően tudtunk tesztet írni Batman harmadik arkhamos kalandjáról. Viszont úgy alakult a dolog, hogy az októberben megfogalmazott csalódottságunk eljutott a gothami milliomos fülébe is, és az éjszakánként köpenyes igazságosztóként tevékenykedő Bruce küldött nekünk egy raklapnyi Batman: Arkham Origins posztert, amit most be is csomagoltunk nektek az újság mellé. Azért ez elég rendes volt tőle, nem...?

Tesztek terén egyébként nem csak a bőregeret sikerült levadásznunk, de egy csomó kalóz is a hálónkba akadt, róluk a hatoldalas Assassin's Creed IV cikkünkben olvashattok bővebben. Emellett elmerültünk a Forma 1 világában, ismét vannak kaland- és akciójátékok, elkaptuk egy körre az új skylandereket, és megnéztük, hogy miképp sikerült a Quantic Dream legújabb alkotása, a Beyond: Two Souls.

Az idei ősz/tél egyébként több dologról is nevezetes, például most lett tízéves a Call of Duty, éppen ezért egy hosszabb írásban be is mutatjuk nektek a széria nem mindennapi történetét. Szomorú esemény továbbá októberből, hogy elhunyt Tom Clancy, aki rengeteg játéknak nyújtott ihletet – az ő tiszteletére elkészítettünk egy másik összeállítást is, amiben a mester nevével fémjelzett programokra tekintünk vissza.

Mindez persze a novemberi tartalomnak csak a töredéke, hiszen összesen 11 előzetes és 16 teszt vár rátok, és akkor a Steamen fellelhető ingyenes játékokat csokorba gyűjtő cikkünket, illetve a DVD-n található hat videotesztünket még meg sem említettem. Ha pedig már szóba került a magazin mellé járó korong, akkor érdemes kitérni e havi teljes játékunkra, ami nem más, mint a 2012-es Giana Sisters: Twisted Dreams, egy gyönyörű, de kihívásokkal teli platformjáték, ezúttal is steames kivitelben, kitüntetésekkel és játékkártya-támogatással fűszerezve.

Tartalom szempontjából tehát nem lehet panasz a novemberi Gurura, és nagyon bízom benne, hogy ti is annyira élvezitek majd a lap forgatását, mint amilyen lelkesen mi összeraktuk nektek az aktuális számot. Négy hét múlva újra találkozunk, addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Assassin's Creed IV: Black Flag

Nem hittük volna, de a Black Flag újra beszippantott minket, megmutatva, hogy mennyire király a kalózok élete!

A HÓNAP TESZTJE

Batman: Arkham Origins

Habár az új epizód részben csalódás lett, azért még így is megéri játszani vele. Batman azért mégis csak Batman! Teszt 6 oldalon!

A HÓNAP ELŐZETESE

South Park: The Stick of Truth

Veszni látszott a dolog, de decemberben végül csak megjelenik a South Park RPG. Még utoljára megnéztük, hogy mire számíthatunk.

A novemberi számban négy oldalon keresztül foglalkozunk a Steamen keresztül elérhető free-to-play programokkal, így adja magát a kérdés: te melyik ingyenes játékba ölted a legtöbb időt életed során?

Bate

Nagyjából félóráig töprengtem a válaszon, de nem, hogy nem jutott eszembe olyan, amivel sokat játszottam, de egész egyszerűen nem emlékszem rá egyáltalán, hogy valaha tíz percnél több időt töltöttem volna egy ingyenes játékkal. Én inkább azokat tolom, amikért fizettem...

Miguel

Valószínűleg soha semmire nem jut majd már annyi időm, mint amennyit a MUD-os kliensek előtt elpocsékoltam. A MUD egy szöveges szerepjáték, egyszerű parancsokkal és időnként remek sztorival, kábé 20 évvel ezelőttről, vagyis most kábé Mózes kőtábláival hozakodtam elő.

Chris

Ez nagyon fogas kérdés, mert annyi ingyenes programmal játszottam már, hogy még listába szedni is nehéz lenne őket. Eddig közel 400 órát öltem bele a Dota 2-be, ami elég szép adat, de ott a World of Tanks is, ami elől régebben csak traktorral tudtak elhúzni a többiek.

JohnBart

Talán meglepő, hogy egy friss darabbal példálózok, de nekem a free-to-play címek közül eddig a Warframe űrnindzsás co-op hentelése jött be a legjobban. Kár, hogy a többieket nem fogta meg annyira, így elég kihalt a klán dojom, és egyedül járok bevetésre... :(

Wilson

Xbox 360-on nem volt ingyenes, de 2007-től 2012-ig kevés olyan nap volt, mikor nem Team Fortress 2-ztem volna, úgyhogy ott 600 órát, PC-n pedig 150 órát raktam a játékba, és még mindig nem unom egy másodpercig sem. Nem véletlenül ez az abszolút kedvenc játékom!

Midnite

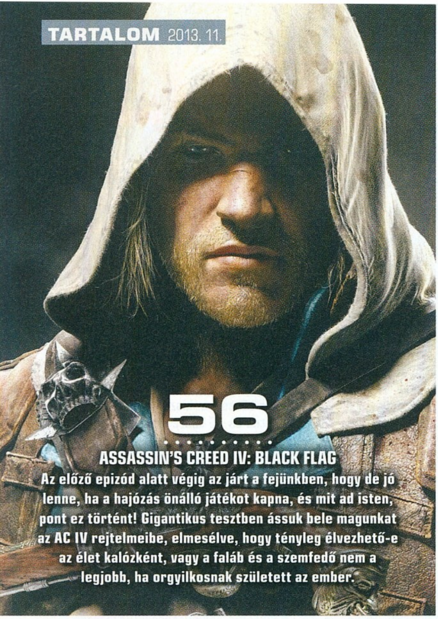
Éjszakákat, meetingeket és BKV-utak százait töltötte ki az iAssociate, ahol szavakra kell hosszúságuk és kapcsolódó kifejezések alapján asszociálni. Ha légitársaság lenne, az összegyűlt hűségpontokból már körbeutazhatnám a Földet. Kétszer. De nem bánok semmit!

Chocho

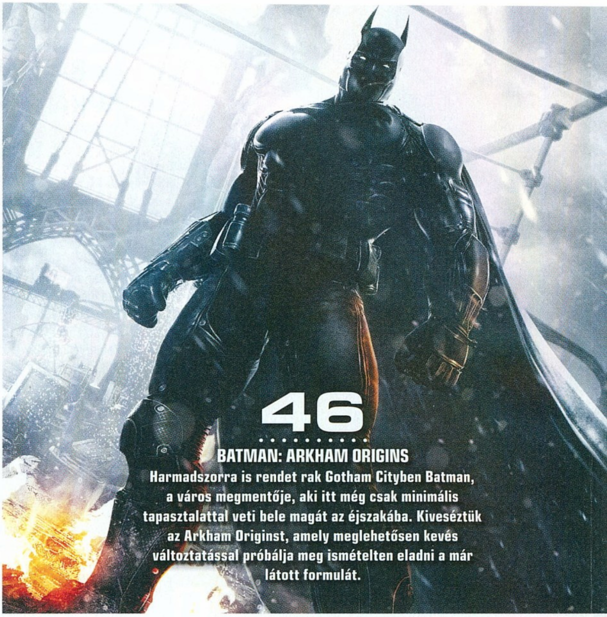
Ingyenes videojátékokkal nem játszottam sokszor, na de ingyenes „játékokkal"... Az egy csomó volt, kedvencem a bújócska, a fogócska is frankó, csak sajna öt perc alatt kifulladok és összeesem (igen, ez a gamer lét ára). És persze a hóemberépítés is kiváló móka!

Mo

Utoljára talán a pár hónap után ingyenessé tett Gotham City Impostorsba tettem bele pár órát, de bevallom töredelmesen, hogy amióta az új telefonomon szinte minden androidos játék elfut, azóta inkább azt nyüstölöm szabad perceimben, csak ezért nem kapcsolom be a gépet...



56
ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
Az előző epizód alatt végig az járt a fejünkben, hogy de jó lenne, ha a hajózás önálló játékot kapna, és mit ad isten, pont ez történt! Gigantikus tesztben ássuk bele magunkat az AC IV rejtelmeibe, elmesélve, hogy tényleg élvezhető-e az élet kalózként, vagy a faláb és a szemfedő nem a legjobb, ha orgyilkosnak született az ember.



46
BATMAN: ARKHAM ORIGINS
Harmadszorra is rendet rak Gotham Cityben Batman, a város megmentője, aki itt még csak minimális tapasztalattal veti bele magát az éjszakába. Kiveséztük az Arkham Originst, amely meglehetősen kevés változtatással próbálja meg ismételten eladni a már látott formulát.

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
010 Indie-hírek
018 Underrail
019 SpyParty
020 BioShock Infinite: Burial At Sea
022 Yaiba: Ninja Gaiden Z
024 Extraction
026 South Park: The Stick of Truth
028 Take on Mars
030 Ultra Street Fighter IV
032 Planetary Annihilation
034 Strider
036 At the Gates

TESZT

046 Batman: Arkham Origins
052 Brothers: A Tale of Two Sons
054 Goodbye Deponia
056 Assassin's Creed IV
062 Flashback
063 The Raven: Episode 3
064 F1 2013
066 Shadow Warrior
068 Path of Exile
070 Fables: The Wolf Among Us
072 Skylanders: SWAP Force
076 Grand Theft Auto Online
078 Beyond: Two Souls
080 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

012 Call of Duty történelem
040 Free-to-play játékok a Steamen 1.
082 Gőzgépet a nappaliba!
084 Egy nagyváros titkai

HARDVER

096 Hardverhírek
098 Huawei Ascend Mate
099 MSI Radeon R9 270X Twin Frozr Gaming
100 Nexus 7
101 Hardverbemutató
102 Windows 8.1
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

086 Klasszikusok újrajátszva
090 Top 5 legjobb vétel
091 Nosztalguru
092 Gondolatébresztő
094 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

20
BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA
A BioShock Infinite hősei novemberben visszatérnek Rapture-be, hogy felderítsék a víz alatti világ titkait.

26
SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
Megmenekült a törléstől az Obsidian South Park-játéka, így decemberben új kalandra indul a gyereksereg.

72
SKYLANDERS: SWAP FORCE
Hatalmas újításokkal száll szembe a Disney Infinity képviselte veszéllyel a Skylanders-széria!

DVD-TARTALOM

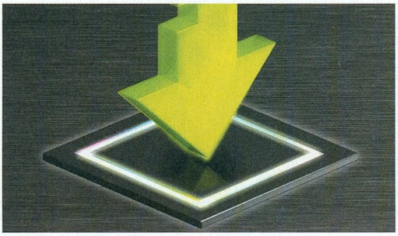
Nappal a tengeren, éjszaka Gothamben

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

DVD-mellékletünk legfontosabb rovatát ezúttal is a PCG Live menüpontra kattintva érhetitek el, ahová nemcsak izgalmas mozielőzeteseket, hanem friss-ropogós videoteszteket suvasztottunk fel. Először is sikerült lencsevégre kapnunk az új Batman játékot, amiről érdemes elolvasnotok 6 oldalas tesztünket is a 46. oldalon. Emellett hajóra szálltunk a legújabb Assassin's Creedben, kipróbáltuk a Diablo-verőnek kikiáltott Path of Exile-t, valamint kardélre hánytunk pár démont a Shadow Warrior rebootban.

JÁTÉKDEMÓ — LEGO MARVEL SUPER HEROES

Hölgyeim és uraim! Dobpergést kérünk! Megvan? Különös bejelentéssel készültünk, ugyanis ha hiszitek, ha nem, sok-sok hónap után megjelent egy játékdemó (igen, jól olvastátok, demó!), amely a legújabb, november elején érkező LEGO-videojátékot hivatott bemutatni. A Marvel Super Heroesban minden idők leghíresebb szuperhősei mutatják meg, hogy készen állnak-e a világ megmentésére – mintha ezt nem tették volna meg korábban kismillió alkalommal...



TURKÁLÓ — INGYENES PROGRAMOK

Felhasználói programokat rejtő Turkáló rovatunkat ezúttal is frissítettük, amelyben megtaláljátok a legújabb ingyenes és általunk legjobbnak ítélt képnézegetőket, antivírusprogramokat, CD/DVD-író alkalmazásokat, valamint a rendszeretek optimalizálásához és karbantartásához szükséges eszközöket. Külön felhívjuk figyelmeteket a driverek szekcióra is, ahonnan feltelepíthetitek a legújabb játékokra optimalizált videokártya-illesztő szoftvereket is, Nvidia és AMD kártyákhoz egyaránt.

EXTRA TARTALOM — INGYENES JÁTÉKOK

Steames teljes játékunk mellett három ingyenes játékot is találtok DVD-mellékletünkön, melyek remek szórakozást nyújthatnak a régebbi számítógéppel rendelkezők számára. Ott van például a mindössze 20 megás Dungelot, ami már egy ideje elérhető Androidon és iOS-en, és remek kritikákat kapott mindenhol. Különlegességként a Savage XR című stratégia-FPS hibridet ajánljuk figyelmetekbe, ami egy interneten játszható, egészen kiváló kis játék, telis-tele újszerű ötletekkel.

ÍZELÍTŐ

Bár az ablakon kinézve lehet, hogy nem látszik, de közeleg a karácsony. És ezt nemcsak az áruházláncok által idegesítően gyors tempóban felhúzott dekorációk láttán fedezhetjük fel, hanem onnan is, hogy rendre elkezdtek befutni azok a szuperprodukciók, amikre egész évben vártunk. Kezdésnek jött ugye az új Assassin's Creed, Batman, na és mire e sorokat olvassátok, már itt a Battlefield negyedik epizódja is. Ezért aztán úgy sejtjük, hogy nehéz dolgunk lesz, mikor el szeretnénk vonni figyelmeteket ezekről a fergeteges játékokról, de azért megpróbáljuk, hiszen itt a PC Guru, és itt van vele a friss DVD-melléklet, rajta sok-sok finomsággal!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 87NZJTKV

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogram-figyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. január 1-ig** érvényes.

[ÍRTA **CHRIS**] **Tavaly év végén írtuk tesztünket az egyik első kickstarteres sikercímről, a Giana Sistersről, és még egy év se telt el, de már a PC Guru teljes játékaként ünnepelhetjük a programot. Különösen büszkék vagyunk rá, hiszen nemcsak egy új, de egyben kiváló programról is van szó.**

A Giana Sisters: Twisted Dreams – sok hasonló újrafeldolgozással egyetemben – a Kickstarteren kezdte pályafutását, még Project Giana címmel, és a játékot az 1987-es, Commodore 64-en hatalmas sikert arató Giana Sisters modern változatának szánták tervezői. Mivel valószínűleg már kevesen vannak, akik emlékeznek az eredeti részre, vagy akár csak hallottak volna róla, ezért engedjétek meg nekünk, hogy kicsit nosztalgiázzunk! A The Great Giana Sisters közel 25 éve látott napvilágot, és mai szemmel nézve egyszerű, oldalra gördülős platformjáték volt. A program lényegében egy hihetetlenül pofátlan lenyúlása volt az akkortájt Nintendóra megjelent Super Mario Bros.-nak, a készítők szinte pixelről pixelre lemásolták az olasz vízvezeték-szerelő kalandját, megspékelve egyedi zenével és új ellenfelekkel. Ezt látva a Nindendo emberei nem igazán voltak boldogok, és perrel fenyegették meg a fejlesztőket, emiatt gyorsan le is kerültek a boltok polcairól a Giana Sisters példányok. A botrány ellenére a játék hatalmas siker lett, hiszen Commodore és Atari gépeken egy igazán hiánypótló alkotásnak számított, így pár hét elég volt ahhoz, hogy örökre beírja magát a játéktörténelem nagykönyvébe. Hosszú szünet után, 2012-ben felmerült, hogy a Black Forest Games csapata elkészítené a Giana Sisters modern változatát. A projekt a Kickstarteren startolt, ahol a megvalósításhoz szükséges 150.000 dollár rekordidő alatt összejött, az eredmény pedig a DVD-mellékletünkön megtalálható Twisted Dreams lett.

ADATOK

KIADÓ
Black Forest Games

FEJLESZTŐ
Black Forest Games

MŰFAJ
platformer

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 3 GHz CPU, 512 MB VGA (ATI X1800, vagy jobb), 2 GB RAM, 3,3 GB HDD

INFO

A játék eredetileg 2012 októberében jelent meg.

VÁLTOZÓKORBAN

A játék főhőse ezúttal is Giana és testvére, Maria, akit egy éjszaka beszippant az álomvilág, majd foglyul ejt egy mesebeli óriássárkány, Giana pedig bátor testvérként beleveti magát a húgát elnyelő fekete lyukba. Nagy szerencséje, hogy már rátermettebb, mint két évtizeddel ezelőtt: az eltelt évek során elérte a tinédzserkort, és a pattanások mellé egy különleges képességet is kapott. Most már manipulálni tudja az álmait, aminek köszönhetően egyetlen gombnyomással átváltozhat szende szűzből lázadó punkká. Ez a váltás mind a képességeit, mind a környezetét befolyásolja: az egyik pillanatban még virágok közt, mesebeli tájon rohangászik, a másikban pedig már egy rothadó, koszos univerzumban keresi a kijáratot. A két világ telis-tele van veszélyekkel, így a testvérek újbóli összehozása nem a világ legegyszerűbb és legbiztonságosabb kalandja.

A Twisted Dreams tehát lényegében egy ügyességi platformjáték, amelyben megtalálhatók a stílus főbb jellemzői. Célunk, hogy eljussunk a pálya egyik sarkából a másikba, miközben a terepen tüskés bokrok, mérgező tavak, mozgó platformelemek, na és persze szörnyek serege várja, hogy áttaszítsanak a túlvilágra. Mielőtt ásítva odébb hajítanátok a korongot, annyit azért érdemes tudni, hogy nem csak ennyiből áll a játékmenet. A Giana Sisterst a korábban már ecsetelt, a térképet is átformáló alakváltás teszi igazán különlegessé. A táj zöldellő fái elsárgulnak és kiszáradnak, a föld, amin

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

BILLENTYŰ VAGY KONTROLLER?

A játék természetesen irányítható billentyűzettel is, de mi melegen ajánljuk, hogy egy xboxos vezetékes kontrollerrel próbáljátok ki, mert így sokkal könnyebb a gyors reflexeket igénylő helyzetekben boldogulni. Gyakran nagyon gyorsan kell váltani a két énünk közt, miközben ugrunk, guggolunk, vagy épp csak futunk előre, ezért nincs idő arra, hogy kezünket ide-oda pakolgassuk a billentyűzeten.

UGRÓISKOLA

Pár tipp: ha csak simán leestek egy platformról (ugrás nélkül), akkor a levegőben még ugorhattok egyet. Pörgés közben még lehetőség van váltani Giana másik énjére, ilyenkor nem szakad meg a pörgés egészen addig, amíg lenyomva tartjátok a megfelelő gombot. Ha a levegőben levertek egy szörnyet, arról elrugaszkodhattok: enélkül ráadásul szinte lehetetlen eljutni a titkos területekre.

HASZNÁLD A FEJED

A fejjel falnak rohanás gyakran hasznos lehet, ugyanis a téglafalakat csakis így bonthatjátok le. Szűk átjárókban tartsátok nyomva a megfelelő gombot, ezáltal ide-oda pattogva tudtok haladni a keskeny járatban. Gyakran ez jelentheti a továbbjutás kulcsát is, sőt, ezzel a megoldással még ellenfeleket is kiiktathattok, de vigyázzatok a páncélosokra, azoknak az érintése halálos, és nem hatja meg őket egy tinilány kobakja!

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt az elofizetes@skorpioprint.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Ennél színesebb platformjátékot PC-n egyszerűen nem lehet találni: a Giana Sisters ebből a szempontból is egy letűnt korszakot képvisel.

állunk, sivataggá válik, az ártatlan madárkák pedig démonokként kénytelenek folytatni az életüket. Az addig az órajárással megegyező irányba mozgó platformelemek 180 fokos fordulatot vesznek, és megjelennek olyan építmények, melyek addig szinte láthatatlanok voltak. Emellett Giana képességei is megváltoznak. Míg a mesevilágban járkáló kedves énjével helikopterszerű ugrásokat végezhetünk, lázadó verziójával képessé válunk a téglafalak áttörésére, és még a kapufát eltaláló labda mozgására emlékeztető, szűk helyeken kifejezetten hasznos pattogás is bekerül a repertoárba.

Az új Giana Sisters sok tekintetben igyekszik hű maradni az eredeti részhez, aminek egyik bizonyítéka az úgynevezett álomkristályok szerepeltetése, melyeket menet közben szedhetünk fel; szinte képtelenség megtenni három lépést anélkül, hogy ne botolnánk bele legalább egybe – viszont több fajta is akad belőlük. A kékeket bármikor fel lehet kapni, a sárgákat és a pirosokat viszont kizárólag akkor, ha Giana megfelelő formáját vesszük fel. Ráadásul a gyűjtögetés nem csak opcionális feladat, hiszen ahhoz, hogy feloldhassuk a történet egy-egy újabb fejezetét, mindig adott számú kristályra lesz szükségünk.

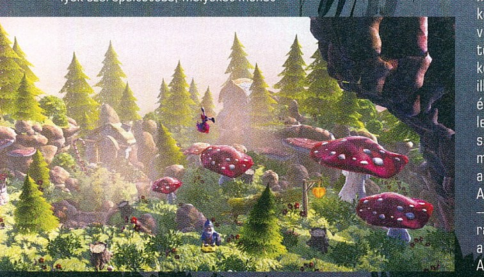
MESE HABBAL

Az valószínűleg már a képeken is jól látszik, hogy a Twisted Dreams egy gyönyörűen megkomponált álomvilágba vezeti a platformjátékok kedvelőit, a grafika egész egyszerűen káprázatos. A zöld erdők, a kristálytiszta víz, a növények mind-mind csodálatosan festenek, és ez a varázs még akkor sem törik meg, mikor már nem a zöldellő mezőkön, virágok közt, hanem a lepusztult, vörösesbarnás világban ugrabugrálunk, ugyanis a készítőknek sikerült úgy egymásra építeni a két univerzumot, hogy azok tökéletesen illeszkedjenek. A Twisted Dreams egyik érdekessége, hogy elkészítéséhez sikerült leszerződtetni az eredeti játék zeneszerzőjét, Chris Hülsbecket is, aki korai munkássága során olyan kiváló alkotások alá írt felejthetetlen muzsikát, mint az Apydia, a Turrican-sorozat vagy az R-Type – ráadásul a dallamok megkomponálásában rajta kívül még egy svéd metálzenekar, a Machinae Supremacy is részt vállalt. A zene különösen fontos szerepet kap a játékban, hiszen a párhuzamos létsíkok közti váltások során nemcsak a világ és hősünk képességei alakulnak át, hanem a hangok is. Érdekes egyébként, hogy mai füllel már nem olyan hatásos Hülsbeck munkája, sőt, akár idegesítővé is válhat, de ez szubjektív dolog, végső esetben meg úgyis ki lehet kapcsolni az egészet.

HARDCORE A JAVÁBÓL

A kedvesnek tűnő miliő viszont ne tévesszen meg senkit! A játék kőkemény platformer, ahol egyetlen apró hiba is elég ahhoz, hogy visszakerüljünk egy régebbi ellenőrzőpontra. Bár a pályák eleinte óvatosan, barátságosan ismertetik meg a felhasználót az ősi videojáték gyötrődésekkel teli korszakával, de idővel iszonyú tempóra kapcsol a program, így könnyen kedvét szegheti azoknak, akik nincsenek hozzászokva a kihíváshoz. Gyakran fogunk elhalálozni csupán azért, mert nem vettünk észre egy kiálló tüskebokrot, nem sikerült ráugrani egy mozgó platformelemre, vagy csak nem váltottunk időben egyik énünkről a másikra – a készítők valóban mindent megtettek azért, hogy a legkevésbé se legyen könnyű Giana, és vele együtt a játékos dolga. Megesik, hogy ugrás közben kell váltani, hogy mire leérkezünk, már szilárd talaj legyen a lábunk alatt, így könnyen előfordulhat, hogy pontosan be kell tanulnunk egy-egy pályaszakaszt ahhoz, hogy sikerüljön a végigjátszás közelébe jutni. Ennek ellenére a Twisted Dreams rendkívül szórakoztató darabja a műfajnak, szóval az is tegyen vele egy próbát, aki amúgy idegenkedik a platformerektől.

A játék aktiválásához szükséges kódot ezúttal is a magazin mellé csomagolt DVD papírtasakjára nyomtatva találjátok meg



TITKOK KAMRÁJA

Ahogy egy jó platformjátékhoz illik, a Twisted Dreams pályái is tele vannak titkos átjárókkal, alagutakkal, elsőre láthatatlan platformelemekkel, amik gyakran hatalmas kristályokhoz vezetnek, melyek felvételével közelebb kerülhettek a további szintek feloldásához. A pályaválasztó képernyőn ráadásul mindig látszik, hogy pontosan hány titkos terület vár ránk az éppen aktuális szakaszon.

HÁROMSZOR VERI KENDEN...

A játékban három főellenféllel találkoztok, melyek legyőzése még a legelvetemültebb játékosokat is billentyűzet-csapkodásra sarkalhatja. Jó hír, hogy mindegyiket „csak” háromszor kell megütni, viszont elég egyetlen rossz mozdulat, és máris kezdhetitek az egész harcot elölről. Az agyvérzést és a szétvert eszközök utáni takarítást elkerülendő nézzetek körül a YouTube-on a megoldásért!

FOLYADÉKFIZIKA

A játékban kétféle vízfelület is található, melyek könnyen megtévesztik a szomjas kalandort. A zöld/lila tavakat jobb, ha kerülitek, ugyanis ezekben sav van, és ezért nem teljesen egészséges megmártózni bennük. Csak a kék színű pocsolya biztonságos, ezekben viszont érdemes mindenfelé elúszkálni, hátha találtok a mélyükön egy-egy titkos kristálybarlangot...

VÁLASZTÁSI TANÁCSADÓ

A program Beállítások menüjében átállíthatjátok, hogy milyen módszerrel szeretnénk váltani Giana két énje közt. Ez lehet automatikus, amikor a két külön gombon van a két speciális mozdulat (Twirl és Dash), vagy akár ugyanarra a gombra is tehetitek ezeket, viszont ilyenkor egy harmadik billentyűvel kell váltani a világok közt. Mi az automatikust ajánljuk, de a választás persze a tiétek!

A lap megjelenésének napján, azaz november 7-én kerül fel a Steam kínálatába az Age of Empires 2: Forgotten Empires HD Edition. Minden idők talán legtartalmasabb, legszínvonalasabb rajongói AoE2- modját a nyár végén emelték hivatalos kiegészítő státuszba. A bővítmény öt új civilizációt, négy térképet, négy kampányt és Twitch-támogatást is tartalmaz.

Tavaszi ütemterv az Electronic Arts-tól

Az őszi dömping után mindig nagyon izgalmas előrébb lapozni a naptárban, kiderítve, hogyha sikerült mindent letudni az októbertől decemberig tartó időszakban, mi jön legközelebb. Na, erről a listáról már most le lehet húzni a **The Sims 4**-et: az eredetileg tavaszra, március magasságára várt életszimulátor a tervezettnél csak sokkal később, valamikor 2014 őszén érkezik – remélhetőleg a csúszás elég időt ad a grafikusmotor feljavításához. Mi lesz akkor helyette az EA-nél? **Titanfall**! A Call of Duty legnagyobb riválisának tűnő shooter március 13-án jelenik meg PC-re, Xbox 360-ra és Xbox One-ra.

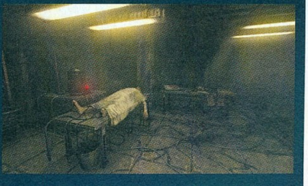
Az E3-on és a Gamescomon is felemásan szereplő, de az azóta mutatott anyagok alapján határozott fejlődést mutató Thief fejlesztői engedtek a rajongói nyomásnak: teljes egészében törölték a fejlődést a játékból. A gyilkosságokat tapasztalati ponttal jutalmazó rendszer a csapat szerint jelentősen visszafogta a loot-szerzési ingert, pedig az lenne a Thief központi játékeleme.

Gyakorlatilag megszűnt a 2K Marin

Semmilyen szempontból sem nevezhető fényesnek a **2K Marin** pályafutása. A felemás BioShock 2-vel párhuzamosan készülő, kétszer is újraindított, és majd egy évtized után befejezett The Bureau: XCOM Declassified lehetett az utolsó szög a stúdió koporsójában: a kiadását követően gyakorlatilag megszűntek létezni. A 2K hivatalos álláspontja szerint csupán leépítés történt, de a tűzhöz közel állók értesülései szerint tényleges játékfejlesztés már nem folyik ott, és csak a menedzsment azon tagjai maradtak, akik a felszámolás lebonyolításához kellenek. Viszlát, Marin: azért jó volt ismerni titeket.

Se nem Amnesia, se nem System Shock 3: 2015-ben érkezik a SOMA

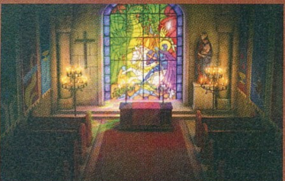
Nem véletlenül nem vállalta be az Amnesia folytatását a Frictional Games: annál sokkal nagyobb pecsenyét sütögettek az elmúlt három évben. 2010 óta készülő új játékuk, a **SOMA** ugyan csak nagyon sokára, valamikor 2015-ben jelenik meg PC-re és PS4-re, de már most döbbenetesen jól néz ki, és hajmeresztőbb még az Amnesiánál is. Történetéről, játékmenetéről szinte semmit sem tudni, azt leszámítva, hogy a tömény horror ezúttal sci-fi környezetben érkezik, az Alient elkövető H.R. Giger műveire emlékeztető világban, ami kísértetiesen emlékeztet a System Shock sorozatra, bár itt nem egy űrhajó, hanem egy kutatóállomás (PATHOS-2) rendszere



kergül meg. Természetesen harcolni ezúttal sem lehet majd, a SOMA-ban nincsenek fegyverek, így csupán menekülésre lesz lehetőség, megpróbálva átvészelni a rettentő borzalmakat.

Készül a Gabriel Knight remake

Manapság már csak keveseknek mondhat bármit is a **Gabriel Knight** név, pedig egykoron szinte teljesen egybeforrt a kalandjátékok műfajával. Legendás alkotója, a Kickstarter-projekteknek hála ismét aktív Jane Jensen azonban nem felejtette el gyermekét, sőt, nem tudni, hogyan, de rá bírta venni a jogokat birtokló Activisiont arra, hogy adjanak engedélyt egy HD-változat elkészítésére. A teljes egészében újrarajzolt verzió 2014-ben jelenik meg, a modern kor követelményeihez igazított tálalással, itt-ott helyrepofozott logikai feladványokkal.



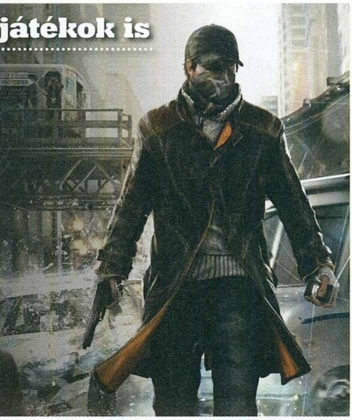
PC-RE IS MEGJELENHET A CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE HD VÁLTOZATA EGY TWITTERES KÉP TANÚSÁGA SZERINT.

Hatodik születésnapját ünnepli a Witcher

Október 25-én ünnepelte hatodik születésnapját az eddig két kiadott epizódnál járó, és jelenleg a harmadikra készülő **Witcher**-széria. A sorozat első része 2007. október 26-án jelent meg, kizárólag PC-re, és már a kiadását követően játéktörténelmi alapmű lett, de történetét a rá négy évvel később megjelenő The Witcher 2: Assassins of Kings tette igazán grandiózussá. A 279 díjat bezsebelő széria részei a 60 órás hosszúságukkal, húszezernél is több sorból álló dialógusaikkal, egy tucatnál is több befejezésükkel újraírták a történetmesélés szabályait, és nagyon úgy néz ki, hogy a sandboxszal kacsingató The Witcher 3 még ezen is túl fog tenni, amikor 2014 őszén a boltokba kerül, várhatóan egy időben legnagyobb riválisával, a Dragon Age: Inquisitionnel.

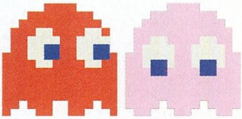
Három nappal a lapzártánk előtt, azaz október 25-én megtörtént az, amiről már hónapokkal korábban is volt szivárgás: elkészült, és meg is jelent a zseniális Enslaved: Odyssey to the West PC-s változata. Az eredetileg 2010-ben, kizárólag PS3-ra és X360-ra kiadott akció-kalandjáték egy filmszerű, fantasztikus történetet mesél el egy olyan világban, ahol az emberiség egy globális háborút követően a kihalás szélére sodródott.

Csúsznak a Ubisoft-játékok is



Az utolsó pillanatban, lényegében egy hónappal a megjelenése előtt elcsúsztatta a **Watch Dogs** megjelenését a Ubisoft. Az ősz egyik legjobban várt játéka az új generációs konzolok meglehetősen szerény kínálatának egyik kiemelten fontos darabja lett volna, de a legjobbnak ígért PC-s változat előrendelői is hoppon maradnak. A késlekedés a minőséggel kapcsolatos problémákra vezethető vissza: mivel egy teljesen új játékról van szó, ezért az első résznek közel tökéletesnek kell lennie, ám ez nem lett volna megvalósítható az eredeti ütemterv követésével. A Watch Dogs mellett más áldozatot is szedett ez a stratégia, hiszen a tavaszra várt The Crew is arrébb költözött: a jelenlegi állás szerint legkorábban csak 2014 nyarán kerülhet a boltokba. Az idei szezon utolsó két Ubisoft-játéka, az Assassin's Creed IV és a South Park szerencsére nem volt kénytelen korcsolyát húzni, igaz, ezek PC-s változatai már alapból később érkeznek.

Mivel jövő tavasszal a szuperhősös film kategóriában már a The Amazing Spider-Man 2-re váltunk jegyet, ezért elkerülhetetlen volt, hogy előtte/utána a videojáték-változattal is fussunk egy kört. Vagyis a Pókember-gyáros Beenox ezúttal semússza meg a melót: ezúttal PC-re, PS3-ra, PS4-re, X360-ra, Xbox One-ra, Wii U-ra és 3DS-re költöztetik a pókcsípte kalandort.



ÉRKEZŐBEN:

11.15 | PC, PS3, X360

LEGO Marvel Super Heroes

Mostani számunk DVD-mellékletére felfért a játék demója (ki gondolta volna, hogy még létezik ilyen!), így futhattok egy kört vele, eldönt-ve, hogy megéri-e azt az alig pár ezer forintot, amit elkérnek érte, de a következő számunkban minden részletre kiterjedő tesztben mesélünk arról, tényleg ez lett-e a létező legjobb LEGO-játék, vagy csak az előzetes infók voltak túl ígéretesek.

11.15 | PC

X Rebirth

A közel két évtizedes kényszerpihenő végére visszatérnek az űrhajós játékok, sőt, ilyen sok és ennyire minőségi darab egyszerre még sosem készült. Az X-sorozatot rebootoló Rebirth az űrkereskedés szépségeibe nyújt betekintést, jövőre viszont jön az ezt továbbgondoló ELITE Dangerous, 2015-re pedig beesik minden idők egyik legdurvábban kinéző játéka, a Star Citizen is.

11.15 | PC, PS3, X360

Xcom: Enemy Within

Habár az árral még mindig nem vagyunk kibékülve (a Civilization V óta a 2K majdnem teljes áron adja a kiegészítőket...), a tartalom magáért beszél. A kampányt ugyan nem folytatja, viszont vagy 30 új pálya lesz benne, új ellenfelek, új fejlesztések társaságában, úgyhogy aki több XCOM-ra vágyik, az semmiképp nem fog rosszul járni – csak készüljön fel arra, hogy nem lesz olcsó mulatság!

11.22 | PC, PS3, X360

Need for Speed Rivals

A legutóbbi játékmenet-videóig még nem úgy tűnt, hogy a Rivals képes lesz feledtetni a legutóbbi két NFS-epizódot, de úgy néz ki, a startvonal közelében összekapták magukat a fejlesztők, és a megjelenéshez közeledve egyre fantasztikusabban fest a játék. Remélhetőleg ez nemcsak a külsőre lesz igaz, mert láttunk mi már nappal éjjeliőrt, és Frostbite-hajtotta, de lélektelen Need for Speedet is...

OKTÓBER LEGVÉGÉN PC-RE IS MEGJELENT A LONE SURVIVOR RENDEZŐI VÁLTOZATA, RÁADÁSUL INGYENES PATCH FORMÁJÁBAN.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

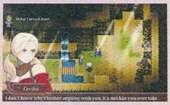
A nem járt út

http://spryfox.com/our-games/road-not-taken/

Ha egy indie játék egy Robert Frost vers címével kelleti magát, ott már nagyjából belőhetjük a stílust. Nos, az igencsak jól sikerült Triple Town mögött álló Spry Fox új játéka, a **Road Not Taken** a rendkívül trendi roguelike műfajt erősíti, ám a témát szinte művészi igényességgel, grafikával és pár okos ötlettel frissíti fel. A véletlenszerűen generált erdőben bolyongó hősünknek nemcsak a félelmetes vadakkal gyűlik meg a baja, de elveszett gyermekeket is meg kell találnia, és minden egyes halál nagyobb kihívás elé állítja, ám meg is erősíti. S bár emberünknek egy élete van, ám végleg csak bizonyos számú halál után veszíted el, addig különféle bónuszokkal vághat neki a kalandoknak. A játék valamikor év végén lesz elérhető Steamen, PS4-en és Vitán.

Te NEM a hős vagy!

http://youarenotthehero.com/



A San Franciscó-i ToMorning Productions mögött egyetlen ember áll, Donn Manalilli, aki első játékát készíti. A **You Are Not a Hero** ehhez képest egy igencsak ambiciózus vállalkozás, hiszen a klasszikus, 2D-s, felülnézetes akció/platform RPG-k szellemében készül, ráadásul egy érdekes csavarral: hősünk nem egy hős, hanem egy NPC... A főszereplő, Petula otthonát kalandvágyó hősök pakolják ki, és miután zsákmányuk között kedvenc függője is ott van, a leányzó a nyomukba indul. Innentől szabadon járhatjuk be a világot, a konfliktusokat, feladatokat különféle módon, akár harccal, akár békés módon megoldva, feladványokat fejtve, de akár kocsmát is nyithatunk, vagy halas standot, ahol a felbérelt halászok áruit értékesíthetjük, sőt még saját házunk is lehet... A YANTH remekül hangzik és remekül néz ki, így aztán érthető, hogy egy hét alatt elnyerte a Kickstarter közösségének támogatását. A megjelenési dátum még nem ismert, de egy alfa demó már letölthető akár a KS, akár a Greenlight oldaláról.

Hajrá, Alicia!

http://alonsomartin.mx/hfa/

Ha a Toren esetében felemlegettem a fejlesztési időt, nos, a **Heart Forth, Alicia** ezen a téren igazán veteránnak számít, hiszen öt éve készül – igaz, egyetlen mexikói fiatalember, Alonso Martin építgeti saját kis szerelemprojektjét. Egy sztoriközpontú platform-RPG címről van szó, melynek főhőse egy varázslólány, Alicia, aki a kataklizmában elpusztult régi világ romjai között próbál meg hazajutni égben lebegő otthonába. A látványvilág pazar, csakúgy, mint a játékelemek tárháza: több mint húsz különleges képesség, több tucat, a játékmechanizmust módosító felszerelés, mágia, minket segítő tündérek, nap-éj ciklus, napi rutinnal bíró NPC-k, átvezető animációk... bármely szerepjáték megirigyelné mindezt. Alonso jelenleg azon mesterkedik, hogy legalább egy bétát összerakjon – hajrá!

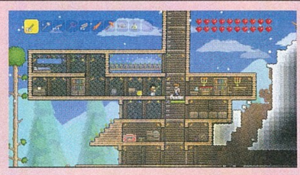
A haverok nyilaitól ments meg...

http://www.towerfall-game.com/

Sokak szerint az idén megjelent Ouya egyetlen játéknak köszönheti az eladásait, és ez nem más, mint a **TowerFall**. Matt Thorson játéka egy négyfős kompetitív arénaharc, amelyben a játékosok nyilakkal próbálják kinyírni egymást négyféle játékmódban (van szólista rész is, gyakorlásnak, ahol céltáblákra kell lövöldözni), mindezt a Super Smash Bros. szellemében, egyszerű grafikával, de borzalmasan addiktív, adrenalindús játékmenettel – jövőre pedig érkezik a PC-s verzió, új arénákkal, powerupokkal és harcosokkal.

Folytatódik a Terraria!

http://www.terrariaonline.com/



Oké, néha tényleg nehéz kiigazodni az indie fejlesztőkön. A **Terraria** atyja, Andrew „Redigit" Sprinks tavaly februárban jelentette be, hogy befejezi játéka támogatását. Aztán az 505 Games kiadta dobozosan, konzolokra, plusz tartalommal, amiből a PC-sek semmit nem láttak. Januárban Redigit a közösséghez fordult, megígérve, hogy az ő kéréseik alapján kiad egy bónuszcsomagot. Ez október elsején be is futott (a méretes lista megtalálható a http://bit.ly/18jWQef címen), ráadásul halloweenkor érkezett egy meglepetéspakk is, sőt várható még pár update, és az end game tartalom is kap egy kis ráncfelvarrást (például egy bosst). Ám az igazi meglepetés még hátra volt: Andrew barátunk ugyanis bejelentette, hogy nekiállt a Terraria 2 tervezésének – ebben végtelen, változatos biomokkal telepakolt világok várnak ránk, amelyekben kedvünk szerint utazhatunk majd. Reméljük, nem gondolja meg magát...

Jöhet még egy kis Myst?...

http://cyan.com/games/obduction/

A kalandrajongók jól ismerhetik a washingtoni, Rand és Robyn Miller által alapított Cyan nevét, hiszen nekik köszönhetjük a felejthetetlen Riven és Myst játékokat. Nos, a srácok most bejelentették ezek szellemi örökösét **Obduction** néven, melyre a Kickstarteren indítottak gyűjtést. A játék nagyjából azt nyújtja, mint elődei: belső nézetű kaland, szabadon bejárható világ, amelynek minden titkát nekünk kell feltárni, rengeteg puzzle-t is megoldva menet közben. A sztori az elrablásunkkal kezdődik – egy égből pottyant szerkezet beszippant minket, és elvisz valami különös, idegen világba, ahol más sorstársainkkal is találkozunk. A srácok a látvány terén sem kispályáznak, ugyanis az Unreal Engine 4 (!) fogja életre kelteni ezt a titokzatos univerzumot. Drukkolok nekik.

A 2012/07-ES SZÁMUNKBAN BEMUTATOTT IN VERBIS VIRTUS AZ INDIEGOGO PORTÁLON VÁRJA A TÁMOGATÓKAT! (HTTP://BIT.LY/1CYCOMA)

Életre kelt költemény

http://toren-game.com/

Két év az indie szférában nem nagy idő, mégis annyi minden történt 2011 szeptembere óta, amikor a brazil Swordtales bejelentette **Toren** című játékát, hogy bizony megfeledkeztünk róla. Nos, a varázslatos hangulatú puzzle-kaland most életjelet adott magáról – és még elbűvölőbb, mint valaha! Szóval: fogd az olyan, erős narratívára épülő játékokat, mint az ICO, a Child of Light vagy a Heavy Rain, add hozzá a Zelda-játékok és a Braid játékelemeit, és mindezt hintsd meg Mijazaki Hajao (Chihiro, A vándorló palota) tündérporával! A sztori középpontjában egy kislány áll, aki egy toronyban raboskodik, feladatunk pedig, hogy kijuttassuk innen – a világ közben változik, hősnőnk cseperedik és erősödik, és miközben versenyt futunk a kegyetlen idővel, a halandóságon és az élet teljességén is elgondolkodhatunk. Reméljük, a srácok hamarosan befejezik a munkát, mert bizony mi már igencsak türelmetlenek vagyunk.

Magicite: slash, loot, craft

http://www.indiedb.com/games/magicite

Sean Young igazán szerény volt: mindössze ezer dollárt kért játéka megvalósításához – nos, ezt egy nap alatt összedobta neki a Kickstarter közössége. Ezen nincs mit csodálkozni: a **Magicite** a Monster Hunter és Minecraft/Terraria vonalat erősíti, azaz egy procedurálisan generált világban kell túlélnünk, szörnyeket mészárolva, lootolva, gyűjtögetve, craftolva, miközben a permadeth kaszája leng a fejünk felett. A játékos akár egyedül, akár többedmagával a rémségekkel teli, változatos biomok és a szintén random felépített városok között ingázik – itt vásárolhat cuccokat és skilleket, készítheti a jobb felszerelést és imádkozhat választott istenéhez, amely aztán buffokkal látja el őt. A Magicite tehát kellemes kis darabnak ígérkezik, érdemes figyelni vagy akár támogatni.

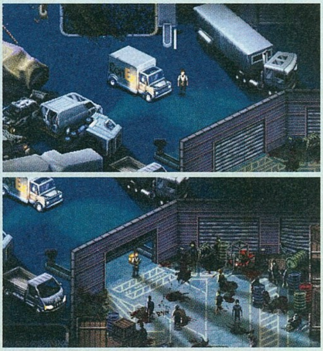
Őrült sztorik a peremvilágban

http://ludeon.com/blog/rimworld/

A kanadai Tynan Sylvester fiatal kora ellenére meglehetősen nagy tapasztalatokkal bír a játéktervezés terén – nemcsak könyvet írt a témáról, de ő volt a BioShock Infinite egyik pálya- és rendszertervezője is. A **RimWorld** saját, igencsak nagy lélegzetű projektje: egy kolóniaépítő szimulátorról van szó, melynek hősei űrhajótörést szenvednek egy távoli bolygón, és itt kell berendezkedniük, saját kis világot építve. A játék hangulatában a Firefly szériára, alapmechanizmusában a Dwarf Fortressre és a Prison Architectre hajaz, ám van egy nagy különlegessége, a Left 4 Dead AI Directorához hasonlítható AI Storyteller rendszer. Ez figyeli tevékenységünket, boldogulásunkat, és ennek megfelelően indít be különféle eseményeket, így saját kis hajótörött-krónikánk teljesen egyedi sztorit fog elregélni. A játék elején többféle mesélő közül választhatunk – lesz, amelyik csak különféle katasztrófákkal sújtja kolóniánkat, más űrkalózokat szabadít ránk, megint más kiszámíthatatlanul szabadít a nyakunkba hol pozitív, hol negatív történéseket. Embereinket ráadásul egy érzékeny pszichológiai alrendszer vezérli, így őket is istápolnunk kell; szerencsére a játék ezt is nyomon követi, és ha valamely területre nem figyelünk, tanácsokkal, figyelmeztetésekkel lát el minket. Egy szó mint száz: a RimWorld masszívan zseniálisnak tűnik, így aztán a Kickstarteren sikerült is a kért 20 ezer kanadai dollár többszörösét összeszednie: mikor e sorokat írom, még kilenc nap van hátra a gyűjtésből és már 163 ezernél járunk, ráadásul a Steamen is zöld utat kapott.

Háztól zombiig

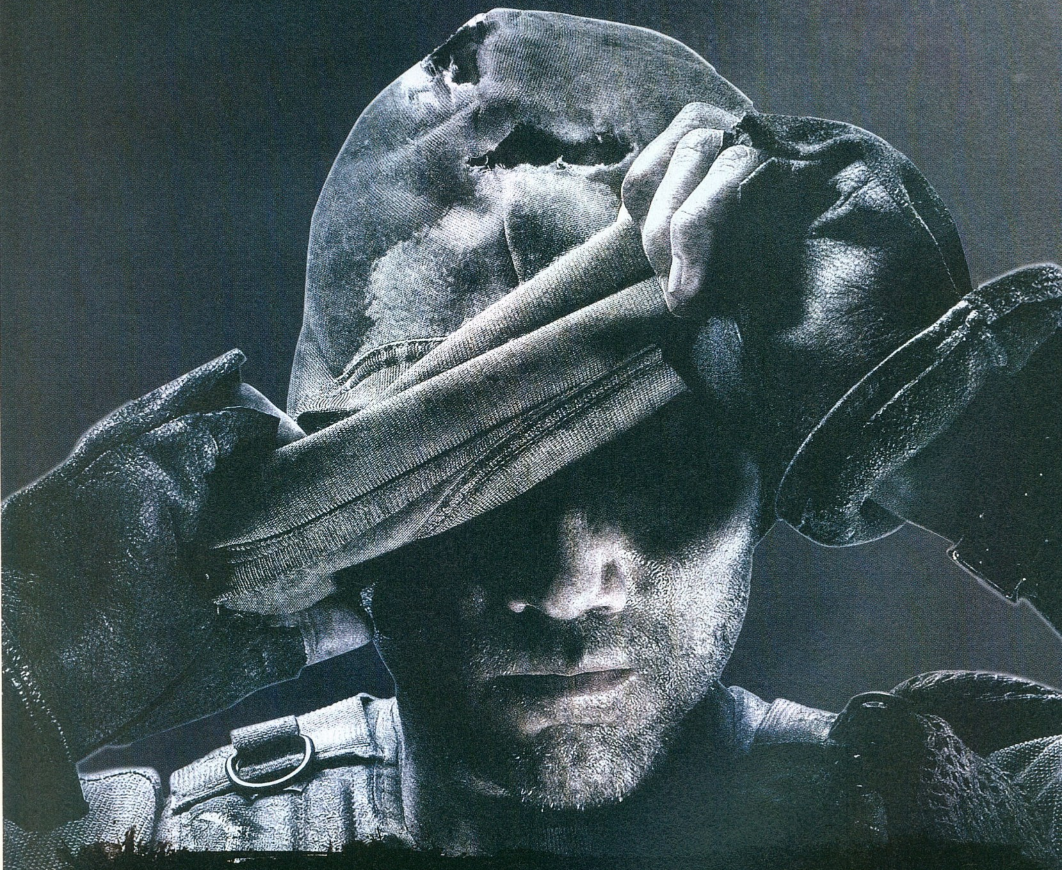
http://www.kilobite.com/



Tudom, túlélős-zombis játékokból Dunát lehet rekeszteni, de a Kilobite stúdió (egy floridai testvérpár) **Confederate Express** című játéka mégis megfogott. Ebben a nem túl távoli jövőben járunk, ahol egy beültethető mikrochip az örök élet ígéretével csábított – persze hogy a vége zombiapokalipszis lett. Ezúttal azonban nem valami túlélőt vagy harcost alakítunk, hanem a címszereplő csomagküldő-szolgálat futárját, akinek le kell szállítania egy pakkot a megadott címre. Minden játék elején véletlenszerű nagyságú, súlyú és sérülékenységű küldeményhez jutunk, kiválasztjuk a megfelelő munkásembert (mindegyikük más-más előnyökkel és hátrányokkal bír), aztán útnak indulunk. Van, hogy csak pár utcával arrébb kell elvinni a cuccot, van, hogy városokon át, leküzdve számtalan akadályt. Utunkat nemcsak élőholtak, de felkelők, a hadsereg tagjai és telepesek is nehezítik, ám ha célba juttatjuk a csomagot, zsíros jutalmat kapunk – zsoldosokat, felszerelést, fegyvert és így tovább (ilyesmit egyébként útközben is lootolhatunk). A roguelike stílus alapelemei is befigyelnek, tehát a random generált pályák és a permadeth, így a kihívás foka is megfelelően magas. A srácok jelenleg a Kickstarteren kalapoznak, amibe akár még ti is beszállhattok, ha megtetszik a kellemes grafikájú taktikai szerepjáték.

A DEJOBAAN ÚJ, ÉRDEKES JÁTÉKOT JELENTETT BE ELEGY FOR A DEAD WORLD CÍMMEL. MINDENKÉPP VISSZATÉRÜNK RÁ!

CALL OF DUTY
TÖRTÉNELEM



[ÍRTA **WILSON**]

KOMOLY MÉRFÖLDKÖVET ÉRT EL A CALL OF DUTY: 10 ÉVE VAN KÖZTÜNK A SOROZAT, AMELY FENNÁLLÁSA ÓTA MÁR KÉTSZER IS MEGREFORMÁLTA AZ FPS-EK MŰFAJÁT, ÉS NÉLKÜLE TELJESEN MÁSMILYENEK LENNÉNEK A MODERN MULTIPLAYER JÁTÉKOK. A KÖVETKEZŐ HAT OLDALON A JÁTÉKSZÉRIA LÉTREJÖTTÉNEK HISTÓRIÁJÁT, ÉLETÉNEK LEGFONTOSABB ESEMÉNYEIT FOGLALJUK ÖSSZE.

Az ember akkor ébred rá igazán, hogy mennyire öreg, mikor belebotlik gyerekkora egyik szeretett ikonjába. Lehet ez egy könyv, egy képregény, egy mese vagy épp egy videojáték. Általában ezt követően jön el a ráeszmélés pillanata: „Ennyi év telt el?" Pont ilyen döbbenetes élmény, hogy idén már a 10. születésnapját ünnepli a Call of Duty-sorozat, még annak ellenére is, hogy pontosan tudjuk, minden egyes esztendőre jutott egy epizód, de mivel a rendes sorszámozást az Activision elhagyta a harmadik felvonást követően, ezért nem annyira egyértelmű, hogy milyen régóta az életünk része a Call of Duty, a széria, amit lehet utálni, lehet imádni, de lehetetlen szó nélkül elmenni mellette.

A 10. SZÜLETÉSNAPJÁT ÜNNEPLŐ CALL OF DUTY-NAK RENGETEG KELLEMES EMLÉKET KÖSZÖNHETÜNK

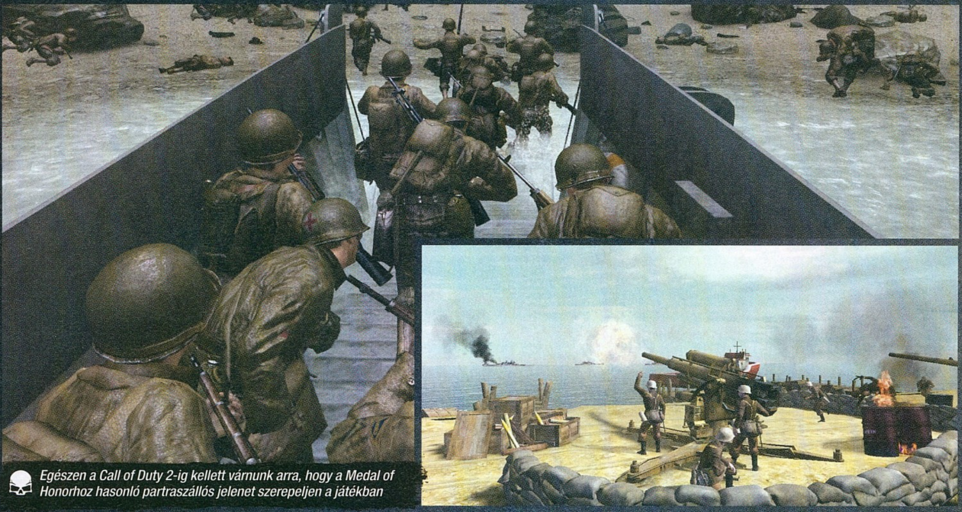
VAD VIZEKEN

Mai fejjel, a sorozat modern részeit ismerve egyenesen hihetetlennek tűnik, hogy a Call of Duty az innováció jegyében fogant, és a legnagyobb riválisa nélkül talán sosem jött volna létre. Mielőtt a CoD megszületett volna, a 2002-ben alapított 2015. Inc minden idők talán legjobb második világháborús shooterét, a Medal of Honor: Allied Assaultot tette le az asztalra. Habár korábban is volt már MoH, de az AA volt az első PC-s változat, amely nemcsak sikerrel lovagolta meg a mindenki által körbenyalt „Ryan közlegény megmentése" hullámait, de a Half-Life-hoz hasonlóan teljesen új oldalról közelített a belső nézetes lövöldék műfajához, a filmszerűséget és az interaktív történetmesélést helyezve a középpontba. Az AA sikere ellenére azonban egyértelmű volt, hogy az Electronic Arts nem ad szabad kezet a széria gondozásában, így a 2015. Inc teljes legénysége faképnél hagyta a kiadót, és új helyen, új néven láttak neki a Medal of Honor továbbgondolásának – így jött létre az Infinity Ward, és így született meg a Call of Duty.

Az, hogy minden évre jut Call of Duty, senkinek sem újdonság, ahogy az sem, hogy minden epizód 18 hónapnyi fejlesztési időt kap. Ez a legelső CoD-ra viszont nem volt igaz, hiszen az első rész az IW létrejötte után alig egy évvel, 2003. október 29-én került a boltokba. A hihetetlenül gyors munkatempót egyrészt segítette a betonstabil grafikusmotor (a játék alapját a Quake III: Team Arena adta), másrészt az EA-nél szerzett tapasztalat. Az Allied Assault hagyatéka természetesen úton-útfélen tetten érhető volt ebben a játékban is: a filmszerű beállítások, a korábbi FPS-ekhez nem hasonlítható, egy perc szünetet sem engedélyező tempó, az aprólékosan felépített helyszínek, a több szálra bontott, de szuperhősöket, világmegmentő magányos katonákat nem tartalmazó történet, és az így létrehozott változatosság miatt a Call of Duty mind a mai napig az egyik legkiválóbb, sőt, talán az egyik legszínvonalasabb II. világháborús akciójáték, amely nem szimplán egy sorozatot hozott létre, hanem ennél többet. Egy komplett franchise-t.

A PC-ről konzolossá átformálódó játékvilág által támasztott kihívásokra az Infinity Ward mégsem tudott válaszolni, és mint később kiderült, az Activision sem. Egy évet kellett várni arra, hogy a sikercím platformot váltson, de a Finest Hour néven futó PS2-es, xboxos, Gamecube-os átirat sem önálló, az alapjátékhoz hellyel-közzel kötődő alkotásként, sem átiratként nem állta meg a helyét (hiszen nem is az volt). Hebehurgya, jobbra-balra csapongó kampánya, csapnivaló mentési rendszere, steril hangulata miatt nem törte meg a jeget, és nem tudott igazán felnőni a platform többi játékához: ez a feladat az ekkor már javában készülő Call of Duty 2-re hárult.

Az első epizódban rengeteg alkalommal kellett légvédelmi ütegekre robbanótöltetet tapasztani: ez, és a fedezéknek használható tehéntetemek maradtak meg leginkább az emlékezetünkben



Egészen a Call of Duty 2-ig kellett várnunk arra, hogy a Medal of Honorhoz hasonló partraszállós jelenet szerepeljen a játékban

GENERÁCIÓS HÁBORÚ

A két teljes éven át fejlesztett folytatás miatt az Infinity Ward nem ért rá konzolos részt gyártani az első epizódhoz, így a CoD 2 lett a széria első multiplatform epizódja, ráadásul a játék az ekkor debütáló Xbox 360 nyitócímei közé is beférkőzött. Az új technikai alapok ellenére a fejlesztők a biztonsági játék mellett tették le a voksukat, így a CoD 2 semmilyen forradalmi újítást nem hozott. Az ismételten több fronton játszódó történet a változatosságot azért garantálta, a szovjetek, a britek és az amerikaiak viszontagságait mutatva be kontinenseken és hadszíntereken átívelve. A játék legnagyobb újítását nem is a tartalmi, hanem a mechanikai részen kell keresni: a már a nyolcvanas évek játékaiban is létező regenerálódó életerőt az FPS-stílusba nem a CoD, hanem a Halo első része hozta be, de ott a sci-fi környezet még magyarázatot tudott adni a működésére; ezzel szemben a második világháborús témában elsőre meglehetősen furcsának hatott ez a megoldás. Furcsának, de mégis jól működőnek: a sérüléssel vörössé váló képernyő ma már megkerülhetetlen eleme a műfajnak.

A Call of Duty 2 elsöprő sikere komoly terhet rótt kiadójára: egy olyan érték volt a kezükben, melynek lapjait jól kijátszva sosem látott gazdagság került elérhető közelségbe. A problémát az jelentette, hogy az Infinity Ward nem tudott több vasat tartani a tűzbe, így kellett találni egy második csapatot, amely más platformokon, vagy más megjelenési ablakban is tud Call of Dutyt készíteni. A CoD 2 mellé rakott, egy generációval korábbi konzolokra (PS2, Xbox) megálmodott, és nem túl jó Big Red One volt annyira színvonalas, hogy fejlesztőcsapata, a legendás Redneck Rampage szérián és a Kingpinen dolgozó, ekkor már a csőd szélén álló Gray Matter Studios elkerülje a bezárást, beolvadjon a nem annyira ismert Treyarchba, és megkapja a Call of Dutyhoz való hozzáférés jogát.

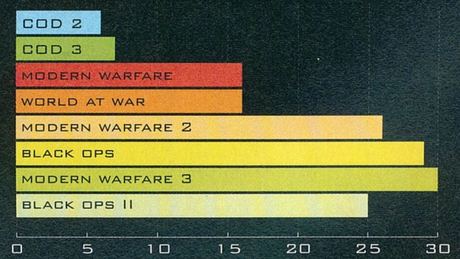
A MODERN HADVISELÉS

A Treyarch megjelenésével hivatalosan is a tandemmodell medrébe ugró Call of Duty így megtehette, hogy minden egyes évben a boltokba küldjön egy csemetét, ám az új ütemterv nem vette valami jól az első akadályt. A meglehetősen sivár, sok szót nem érdemlő Call of Duty 3 után ismét az Infinity Ward volt az, amely elhozta az igazi sikert, azt azonban senki, még ők maguk se gondolták volna, hogy a Call of Duty 4 minden idők egyik legjobb FPS-e lesz. A Modern Warfare alcímet viselő epizód a korábban háttérszerepet betöltő multiplayert a reflektorfénybe tolta, és nem mellesleg az alapoktól írt újra mindent, amit csak az online csatározásról korábban tudtunk. Az ekkor már teljesen kiöregedett, csontig rágott második világháborús környezet elhagyása önmagában is több millió új lehetőség előtt nyitotta meg a kaput, de az online komponens volt az, amely meghozta az igazi sikert, és fenekestül felforgatta a világot.

Ma már egész egyszerűen nem lehet elképzelni egyetlen multiplayer játékot sem karakterfejlődés és testreszabás nélkül; hol lennénk, ha nem lennének perkek és képességek, XP-gyűjtés, és a szinte végtelen szavatosságot biztosító presztízsrendszer! Lehet kígyót-békát kiabálni a CoD online komponensére, amely a zsebkendő méretű pályáival, a realitás érzékét mellőző fegyvereivel, és a talán túlságosan is gyors tempójával már egy teljesen új korosztályt céloz meg, de játéktörténelmi jelentősége megkérdőjelezhetetlen. Az pedig mindent elmond az érdemeiről, hogy a Modern Warfare-ben debütáló rendszernek mind a mai napig nem született továbbgondolt (vagy azt felülmúló) változata, sem a Call of Duty-családban, sem más sorozatok epizódjaiban.

A SIKER MILLIÓKBAN MÉRVE

Hallhattunk már rekordokat a CoD-dal kapcsolatban, de még akkor is nehéz felfogni, mekkora számokról van szó, mikor a hírekben milliárd dolláros bevétel szerepel. Éppen ezért igyekeztünk összeszedni a sorozat legnagyobb részeit, azokat az eladott példányszámok szerint állítva sorrendbe, 2013-ig bezárólag – minden oszlop esetében milliós nagyságrendről van szó!



Habár a Call of Duty harmadik része nem lett tökéletes, de ennyi év kihagyás után nem lenne rossz ismételten egy második világháborús shooterrel játszani. Talán majd az új generációs konzolokon...?

Az pedig egyenesen csodaszámba menő dolog, hogy a multiplayerre való fókuszálást egyáltalán nem sínylette meg a Modern Warfare, sőt. Bár története a bugyutaságot illetően a rosszabbul sikerült Tom Clancy regényekre is rálicitált, de küldetései és helyszínei feledhetetlenül jóra sikeredtek. Nem túlzás azt állítani, hogy a játék néhány missziója legalább annyira emlékezetes, mint mondjuk a Half-Life 2 City 17-je vagy Ravenholmja. A csernobili, lopakodással egybekötött mesterlövészkedés, az azóta kötelező elemként használt bombázós szakasz (a templomot nehogy lerombold!), vagy a hiperlátványos atomrobbanás egy életre beleégett minden játékos agyába. A Modern Warfare azon ritka esetek közé tartozik, amikor egy egyszerű, de látványos tömegtermék egyúttal egy minőségi, játéktörténelmi jelentőségű alkotás szintjét is eléri. A kreatív siker végül igazi bombaüzlet lett: a CoD 4 2009-ig 13 millió példányban kelt el, ezzel a Call of Duty hivatalosan is kilépett a Medal of Honor árnyékából, és új szintre emelkedett: kulturális ikonná vált.

JELENLEG MÉG NEM TUDNI, LESZ-E OLYAN SIKERES A GHOSTS, MINT A KORÁBBI INFINITY WARD-JÁTÉKOK

VAN, AKI KIMARADT

A Modern Warfare sikere azonban nem volt mindenki számára felhőtlen: az új elvárások miatti nyomás és az ebből eredő teher egyrészt az Infinity Ward dolgát is megnehezítette, hiszen a következő, általuk készített CoD-nak valahogy fel kellett nőnie a feladathoz, de a nem várt események legnagyobb vesztese az a Treyarch lett, amelyet még mindig meglehetősen félvállról kezelt a szakma és a rajongótábor. Hiába tartoztak egy kiadó alá, hiába osztoztak a technológián, a két stúdió közötti rivalizálás odáig vezetett, hogy a Treyarch meglehetősen későn tudta meg az IW döntését a második világháború elhagyásáról – annyira későn, hogy esélyük sem volt az ekkor már készülő World at War fejlesztését átszervezni. A játékosokat viszont már nem érdekelte a második világégés: elégszer megvívták ugyanazokat a csatákat, a Modern Warfare pedig egyértelművé tette, hogy van élet a világháborús témán kívül is.

A 2008-ban kiadott World at War így két szék közé esett: története minden szempontból a múltban ragadt, játékmenete pedig nem mert eltávolodni a már sablonszerűvé vált formulától. Habár a fő helyszínnek választott ázsiai hadszíntér rettentően kevés játékban szerepelt korábban, és az ehhez megálmodott eszköztár (élén a lángszóróval), valamint a finomhangolt fizika dobott valamennyit az élményen, de végül nem a kampány vagy a hagyományos multiplayer mód volt az, ami eladta a játékot, hanem egy akkoriban még újszerűnek ható ellenség bevezetése: a zombik.

A Treyarch-féle Call of Dutyk extrájaként használt zombimód faék egyszerűsége és fájdalmasan monoton játékmenete ellenére is hatalmas siker lett, és az eltelt évek során a CoD-ok egyik legjobban promotált hadszínterévé nőtte ki magát. Ráadásul ez egy olyan újabb ütőkártya volt a Treyarch-kezében, mint amilyenné a kampány témaválasztása is vált: az Activisionnek innentől egy név alatt már két sorozata futott. Már csak azt kellett kitalálni, hogy mihez kezdjenek velük...

AZ OROSZ BŰNBAKOK

Az Infinity Wardnak egy másodpercig sem kellett töprengenie, egyértelmű volt, hogy a következő játék a Modern Warfare folytatása lesz. A pályája csúcsán lévő stúdió tulajdonképpen úgy tett fel mindent egy lapra, hogy sem megerőltetnie nem kellett magát, sem hatalmas újdonságot kiötlenie. A Modern Warfare által kidolgozott,

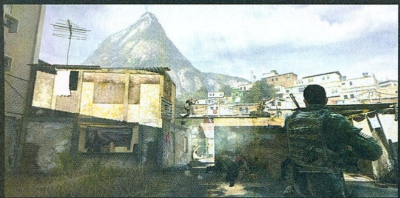
forradalmi multiplayernek elég volt egy finomhangolás, a kampány pedig adta magát a most már játékokon átívelő történettel. A végeredményt látva egy cél lebegett a szemük előtt: összefogni az MW legizgalmasabb, legmozgalmasabb momentumait, és azokat egyetlen sztoriba fogva megmaradni a filmszerűség mellett. Kreatív szempontból nem ez volt a legjobb döntés, de a számok a fejlesztőket igazolták: a Modern Warfare 2 a 2009 novemberi megjelenésével több rekordot is beállított (amit csak az ez után érkező CoD-ok tudtak felülmúlni), az Activision pedig több pénzt tett a játékba, mint amennyit Hollywood általában szokott a filmjeibe. A média a játékot is ehhez mérten kezelte, különösen a sztorit elindító repteri mészárlást, amely sokak szerint a sorozat ízléstelen, szörnyű terrorizmust teljesen kiforgató, polgárpukkasztásra kihegyezett momentuma volt. A botrányból valahogy mégis sértetlenül került ki mindenki, ami annak is köszönhető, hogy a Modern Warfare 2 az egyetemes CoD-történelem egyik kifejezetten kellemes darabja. Pedig lényegében csak egyetlen újdonság volt az egész epizódban: a Special Ops játékmód, a kooperatív élményre kihegyezett, apróbb küldetésekre osztott, és megmagyarázhatatlan módon gyorsan elfelejtett minikampány, amely a fő történetben látott paneleket gondolta tovább, vagy épp helyezte át egy teljesen új környezetbe.

EGY ÚJ KORSZAK HAJNALA

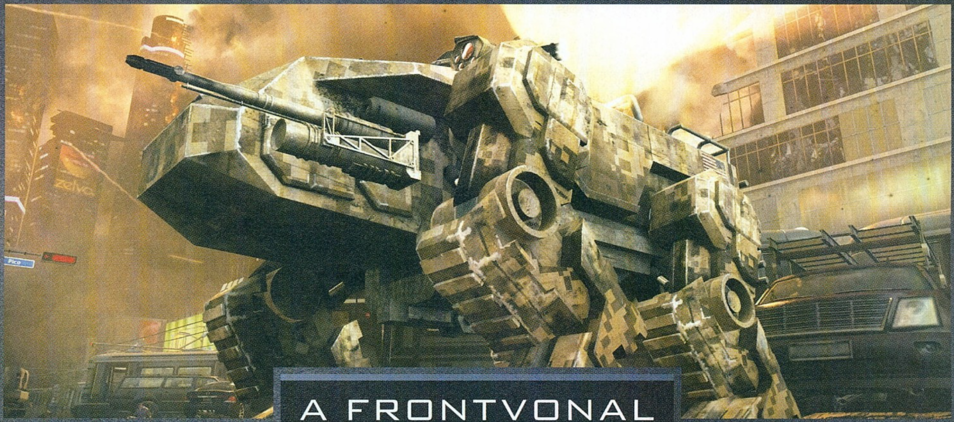
A Modern Warfare 2 sikerére nemcsak azért emlékezünk, mert a kiváló médiakampány miatt mindenki hallott róla, hanem mert a megjelenését követő hónapokban megtörtént az, aminek semmi előjele nem volt, és amire talán soha, senki nem számított: a stúdiót vezető, a Call of Duty franchise-t megálmodó páros, Jason West és Vince Zampella távozni kényszerült az IW-től (mintha a saját gyereküket kellett volna az út szélén hagyniuk). Kilépésük viharos gyorsasága nem a véletlen műve volt: habár ez csak a későbbi periratokból derült ki, de West és Zampella viszonya már az MW2 fejlesztése alatt megromlott az Activisionnel. A csapat következő nagy játéka egy olyan Call of Duty lett volna, amely a harcot a jövőbe repíti, ismét nagyot lapozva a naptárban, pont úgy, mint alig pár évvel korábban. Azonban a több mint egymilliárd dollárt termelő MW2, és a folytatásban rejlő potenciál túl nagy vonzerőt jelentett az Activision számára: olcsóbb volt visszatartani a bevétel utáni részesedést és kifizetni az esetleges szerződésbontással járó költségeket, mint elengedni az IW-hez láncolt, más stúdiónak át nem adható Modern Warfare-t.

A kirúgást szópárbaj és két, párhuzamosan folyó bírósági per követte. Az Activision szerint West és Zampella a kiadó tudta nélkül, teljes titokban már asztalhoz ült más cégekkel a folytatást illetően (az EA akkori elnöke a magángépén utaztatta a saját otthonában tartott megbeszélésre a párost), és ezzel szerződésszegést követtek el. Westék szerint ez nem történt meg, ráadásul az Activision visszatartotta a jutalékok kifizetését, kötelezve az IW-t, hogy csinálják meg az MW3-at, és majd utána megkapják a jussukat. A törvény ezt zsarolásnak hívja.

A több mint egy évig húzódó történet nem volt szép: Westet és Zampellát gyakorlatilag a teljes Infinity Ward követte (és tényleg átmentek a rivális Electronic Artshoz), így a Modern Warfare 3 fejlesztése majdnem katasztrófába torkollott, amit csak egy teljesen új csapat (a Sledgehammer) felállítása, a bezárástól megmentett belsős stúdiók (például a Raven) átirányítása, és a kreatív ötletek teljes elhagyása mentett meg. A felek végül peren kívül egyeztek meg: a megállapodás részleteit a titoktartási szerződések miatt jó eséllyel sosem tudjuk meg, de biztosra vehető, hogy



Háború a világ körül: a harmadik Modern Warfare-t beharangozó videók Párizs és Berlin lerombolását vetítették elő, amit aztán a játékban személyesen is átélhettünk



súlyos összegek cseréltek gazdát. A Call of Duty legsikeresebb korszaka pedig ezzel hivatalosan is véget ért, és megkezdődött egy új, ahol az addig másodhegedűs Treyarch átvette a vezető szerepet.

VISSZA A MÚLTBA

Habár sem a Call of Duty 3, sem a World at War nem tudta megközelíteni minőségben és kidolgozottságban az Infinity Ward munkáit, és emiatt a Treyarch megítélése kifejezetten negatívan alakult, azért nem árt tudni, hogy a CoD fejlődésében betöltött szerepük nagyobb volt, mint ami elsőre látszik. Kevesen tudják, de ők voltak azok, akik lefektették a Modern Warfare multijának alapját. Ahhoz azonban, hogy megkapják az őket megillető helyet, nem a színfalak mögött, hanem a nagyközönség előtt kellett robbantaniuk, méghozzá nagyot... és ezt meg is tették.

A 2010-es Call of Duty: Black Ops végre hátrahagyta a második világháborút, leszámolt a Sherman harckocsikkal, és belevetette magát a hidegháborúba, illetve a téma köré szőtt történetbe. A hatvanas években játszódó eseménysorozat mind a mai napig a Call of Duty-történelem legszínvonalasabban megírt része: a látványos, a korábbi részekhez igazodó, túlhevített akció mellé kidolgozott szereplőket és az összes eseményen átívelő rejtélyt tudott rakni, váratlan fordulatokkal, és egy nem teljesen kiszámítható befejezéssel.

A Modern Warfare 2-től eltérően itt már a multiplayer is fejlődött: a Black Ops által kínált testre szabhatóság mélységét csak és kizárólag a két évvel később érkező BO2 tudta megközelíteni. Az egyedi perk-leosztások, a legapróbb alkatrészekig finomhangolható, több kategóriára bontott, hosszú szenvedések árán elérhető fegyverek, a megnyitható kamuflázsok és arcfestékek, a Forza Motorsporthoz hasonlatos mély emblémakreátor mind-mind olyan elem, amivel még a rivális Battlefield sem rendelkezik (még a BF4 is csak ezek töredékét tudja felmutatni).

A Treyarch ezenkívül a zombimódnak is megadta azt a rivaldafényt, amit a World at War még nem tudott, így itt a szövetséges katonák helyett az amerikai bel- és külpolitika kulcsfigurái, Nixon, Kennedy, McNamara és Fidel Castro védték az irhájukat, például a Pentagonban. És bár a Modern Warfare-ek is rendelkeztek extra tartalommal, a Black Ops volt az, amely igazán elkezdte kiaknázni a DLC-passokban rejlő potenciált, bejáratva az egyszeri előfizetési díjat és folyamatosan bővítve a játék tartalmát. Ráadásul a Treyarch azt is megtette, amire az IW sosem volt hajlandó: foglalkozott a PC-s változattal. A sikertől megrészegült, és ezért rettentő pökhendivé váló IW-vel ellentétben ők hittek a dedikált szerverek használatában, a legjobban sikerült jelenetek rögzítésében. A modok támogatását és a fejlesztői konzolt ugyan ők sem adták vissza, de a Black Ops mind a mai napig az egyik legszínvonalasabb Call of Duty epizód, mind a PC-s átirat minőségét, mind a teljes CoD történelmet tekintve. A siker nem maradt el: a vezető fejlesztő stafétáját megkapó Treyarch a Black Opsszal 15 nap alatt szedett össze egymilliárd dollárt, és ezzel végleg megkérdőjelezhetetlenné vált szerepük a Call of Duty famíliában.

A NEM ISMERT TARTOMÁNY

Hogy ez meddig lesz így? Azt nehéz megmondani. A függetlenségét egyszer már feladó Infinity Ward a Modern Warfare 3 kiadása után szétesett, és majd egy évtized elteltével új néven, de visszakerült korábbi uraihoz (a történelem is szereti az iróniát), a Titanfallal pedig gyakorlatilag pontosan ugyanazt akarják megvalósítani, mint amit annak idején a Call of Dutyval is tettek. Bár még mindig kevés konkrétummal rendelkezünk a Titanfall multiplayer módjának működését és felépítését illetően, az biztos, hogy az egykori CoD-fejlesztőknek nem lesz olyan egyszerű a dolguk, mint az első Call of Duty esetében, hiszen azóta felnőtt egy új riválisuk (a Battlefield), és készül egy olyan, az online fogalmát újraértelmezni készülő titán is (a Destiny), ami jelenleg sokkal innovatívabbnak tűnik a Respawn Entertainment alkotásánál. Történjék azonban bármi, egy dolog szinte biztos: a Call of Duty tíz éve velünk van, és jó pár esztendőig még velünk is marad!

A FRONTVONAL TITKAI

A United Offensive amerikai kampányának 2. pályáján a csapattársakat Gordon- és Freeman-közlegénynek hívják. Mintha ismernénk egy ilyen nevű fickót...

A német verziójú Call of Dutykban a nácikról, Hitlerről, Sztálinról, Rommelről és a Harmadik Birodalomról egy szó sem esik; a horogkeresztek helyett is talpas keresztek vannak.

A Call of Duty 2 egyik tankparancsnoka a híres svéd színésznőről, Greta Garbóról lett elnevezve.

A Treyarch a World at War fegyvereit a CoD 2-ből emelte át: csak új textúrákat készítettek hozzájuk, de az eredeti újratöltési animációkat nem módosították.

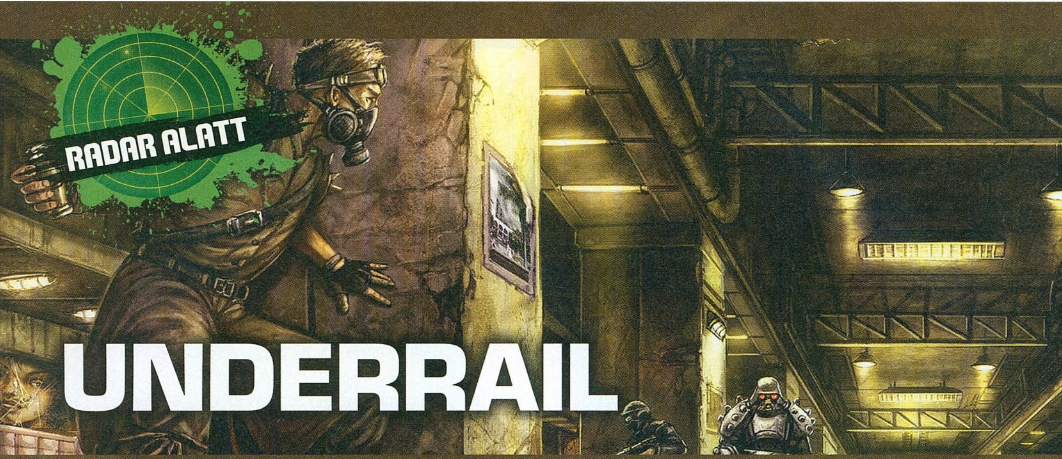
Minden idők egyik legnépszerűbb térképe, a Nuketown eredetileg a vezető pályatervező, Adam Hoggatt magánprojektje volt. A két nap alatt felhúzott első változat annyira népszerű volt a Treyarch dolgozói között, hogy hivatalos pályát készítettek belőle.

A Black Ops kultikus helyszíne, a Vorkuta munkatábor oroszul azt jelenti: „A hely, ami hemzseg a medvéktől".

A Black Opsban van egy elrejtett minijáték: a Dead Ops Arcade egy retró stílusú, felülnézetes shooter, ami a vallatószoba számítógépén keresztül érhető el, a „DOA" parancs begépelésével.

A Modern Warfare-t mind Szaúd-Arábiában, mind az Egyesült Arab Emirátusokban betiltották az iszlám katonákkal szembeni erőszakos jelenetek miatt.

A Modern Warfare 3 a sorozat első játéka, ahol a németek nem ellenségek, hanem szövetségesek.



UNDERRAIL

[ÍRTA WILSON] **Amikor már azt hihetnénk, hogy a régi vágású játékoknak leáldozott, mindig feltűnik egy addig teljesen ismeretlen garázsfejlesztő, rácáfolva a félelmekre. A Black Isle-féle Fallout 3 sajnos soha nem készült el, de az Underrail bőségesen kárpótol a veszteségért, sőt: talán még a Falloutnál is jobb lesz!**

A „régen minden jobb volt" és a „már nem csinálnak olyat, mint régen" két olyan mantra, amellyel tökéletesen össze lehet foglalni a taktikai szerepjátékok mai helyzetét. A mostanra szinte kizárólagosan a hordozható konzolokon megtalálható műfaj egykor meghatározó szerepet töltött be PC-n, és olyan felejthetetlen klasszikusokat köszönhettünk neki, mint az első két Fallout, az Arcanum vagy a Jagged Alliance. A hosszú rádiócsend után úgy néz ki, hogy az sRPG-k reneszánszukat élik, hiszen a döbbenetesen jól sikerült Shadowrun Returns, a rovatban már bemutatott Neo Scavenger és a hamarosan elstartoló Wasteland 2 után itt az újabb mérföldkő, a játék, amely van annyira jó, mint a Falloutok, mégis szinte biztos, hogy még soha az életben nem hallottál róla.

A FÖLD ALATT

Ennek persze az az oka, hogy az Underrail vérbeli indie alkotás: konkrétan egyetlen ember munkája, aki már 2008 óta (!) azon dolgozik, hogy felelevenítse a Black Isle fémjelezte aranykorszakot. A játék gyakorlatilag a Fallout- és a Metro-sorozat szerelemgyereke. Története szerint az emberiség egy globális katasztrófát követően az Underrailnek hívott metróalagutak hálózatában tengeti a mindennapjait, nem éppen vidám körülmények között, mert a bajok ellenére azért sikerült megtartani a rivalizálást, a bandákba verődést, meg a többi olyan dolgot, ami egy kulturált civilizációra csak jellemző. Az egymással marakodó frakciók háborújának közepébe csöppenve így nem lehet mást tenni, mint követni a parancsokat és teljesíteni a küldetéseket.

Az Underrail ezt a lehető legjobb, a klasszikusokhoz leginkább hű formában tálalja: könyörtelenül magas nehézségi fokkal, vaskos könyvekre jellemző mennyiségű párbeszéddel, rengeteg színes, kiváló karakterrel, iszonyatosan sok loottal, mély játékmenettel és persze tömérdek mennyiségű harccal. A körökre osztott összecsapások során mindenki véges számú ponttal rendelkezik: az újratöltés, a támadás, a mozgás mind adott mennyiséget emészt fel, és ha ez elfogy, akkor léphet csak a másik fél. A Fallouttal ellentétben lehetőségből jóval több akad, hiszen a fegyverhasználat mellett pszionikus képességekkel és elektromos kütyükkel is le lehet teríteni az ellenfeleket, és akkor még szó sem esett arról a tömérdek mennyiségű perkről és képességről, amit a karakterkreáláskor lehet kiválasztani...

ADATOK

KIADÓ
Stygian Software

FEJLESZTŐ
Stygian Software

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2013. 09. 24. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Fallout 2
1998 (INTERPLAY)

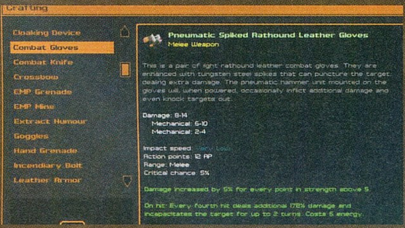
Shadowrun Returns
2013 (HAREBRAINED SCHEMES)

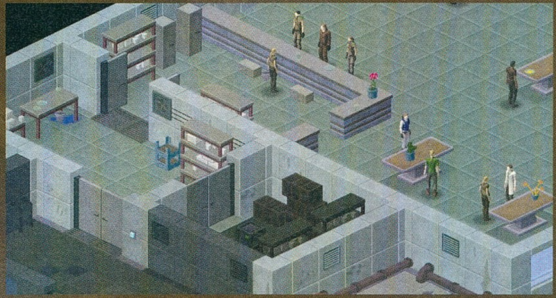
EGY TARKA VILÁG

Teendőből és küldetésből egyhamar biztos nem fog kifutni senki: egyszerűen felfoghatatlan, miként tudott egyetlen ember annyi tartalmat zsúfolni az Underrailbe, mint amennyit az egykoron több tucat főt foglalkoztató Black Isle pakolt a két Falloutba. Ez már csak azért is hatalmas teljesítmény, mert a játék hivatalosan még nincs kész, jelenleg béta státuszban van, de már most annyira kidolgozott, hibamentes és tökéletesített, hogy akár véglegesnek is lehetne nevezni. És ha ehhez hozzávesszük, hogy nevetségesen kevés pénzt, alig 8 eurót kérnek érte, akkor már nem lehet mást mondani, minthogy tessék kinyitni a pénztárcát. Ha szeretted a Falloutot és a többi sRPG-t, akkor azért, ha mindig is érdekelt a stílus, de eddig nem merted kipróbálni, akkor meg azért. Vagy csak mert az Underrail az egyik legjobb szerepjáték, ami az elmúlt évek során megjelent!

Döbbenetes, hogy az Underrail egyetlen ember keze munkáját dicséri: ennyire tartalmas szerepjáték rég jelent meg!

Szépségversenyt ugyan nem nyerhetne a játék, de a masszív, egy fél életre elég tartalom minden rondának nevezhető elemért bőven kárpótol





SPYPARTY

[IRTA WILSON] **Amikor már az ember azt hinné, hogy a modern online játék fogalma kimerül az MMORPG-kben és a shooterekben, jön egy olyan játék, mint a SpyParty, hogy bebizonyítsa, vannak még eredeti ötletek, továbbá bátor fejlesztők, akik a bukás esélyét vállalva vágnak bele valami teljesen új dologba.**

Chris Hecker nem az a fajta ember, akinek minden áron indie fejlesztőként kellett volna boldogulnia, hiszen a Maxis technológiáért felelős részlegének vezetőjeként meglehetősen stabil állása volt, míg egy nap 2009-ben, a stúdió első nagyobb krízisét követően az utcára nem került. Hecker impozáns életrajza ellenére nem igazolt át más, hasonló kaliberű céghez, inkább fogta az összes megtakarítását, és egymaga nekiállt megcsinálni azt a játékot, amit az Electronic Arts, vagy bármelyik másik nagy kiadó soha nem mert volna bevállalni.

KÉMEK VOLTUNK

A meglehetősen régóta, 2009 óta készülő SpyParty első és második látásra sem tudja megindokolni, hogy miért olyan hosszú a fejlesztési ideje, mint egy több tízmillió dolláros, dobozos terméknek (azt leszámítva, hogy ezt nem 100-200 fő készíti), hiszen alapvetően egy nagyon egyszerű ötletről van szó. Adott egy mesterlövész, egy kém és egy nem játékos karakterekkel telezsúfolt helyszín. A két főhőst két ember irányítja, és mindegyikük egy céllal rendelkezik: a puskásnak le kell lőnie a spiont, utóbbinak pedig ezt kell elkerülnie, miközben egy küldetést teljesít. A játék online zajlik, és bár ehhez hasonló aszimmetrikus multiplayer létezett már korábban máshol is (például a Splinter Cell-sorozatban vagy a The Shipben), viszont egyáltalán nem ennyire koncentrált formában.

ADATOK

KIADÓ
–

FEJLESZTŐ
Chris Hecker

MŰFAJ
kémjáték

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

The Ship
2006 (BLAZING GRIFFIN)

Assassin's Creed: Brotherhood
2010 (UBISOFT)

A SpyParty bétája nem éppen olcsó mulatság, de az általa nyújtott, teljesen egyedi élmény minden egyes fillért megér.

Miért annyira zseniális ez már most, a még mindig meglehetősen nyers állapotában is? Mert minden egyes meccs hihetetlenül izgalmas: ennyire feszült, ennyire intenzív élményt csak nagyon kevés játék tud nyújtani. Mivel a mesterlövésznek csupán egyetlen golyója van, ezért tényleg alaposan át kell gondolnia, hogy mikor és kit terít le; a kém élete ezzel szemben bonyolultabb, hiszen kénytelen feladatok egész sorát végrehajtani, miközben ott lóg a feje felett Damoklész kardja. A kulcs az elvegyülés, és ez az, amiért a SpyParty a 2014-es játékkínálat egyik legizgalmasabb tétele.

RÁZVA, NEM KEVERVE

A kémnek ugyanis terveznie kell: egyetlen rossz mozdulat, egy átgondolatlan lépés is elég ahhoz, hogy a mesterlövész kiszúrja a tömegben. Árulkodó jelből rengeteg van, például az izgága mozgás, a tökéletesség hajkurászásából eredő emberi cselekedetek (mondjuk egy társaságban a sok mocorgás vagy a kicentizett mozdulatok), vagy a feladatok rossz időzítése. A dokumentumokkal megpakolt aktatáskák átadása, a poloskák elhelyezése, a kettős ügynökök, segítőtársaknak küldött jelzések mind-mind komoly veszélyforrások, és az ebből eredő kiszámíthatatlanság a gyökere a SpyParty szinte végtelen újrajátszhatóságának. A 15 dollárért vesztegetett bétaváltozat októberben végre a grafikus frissítés első hullámát is megkapta, így az eddigi funkcionális külsőt egy kifejezetten tetszetős máz váltotta fel. A kémek és mesterlövészek életét ez persze nem könnyíti meg!

Habár a grafika még csak gyerekcipőben jár, a látvány már így meggyőző: pontosan ilyennek kellene lennie az új SimCitynek is, hiszen a két játék grafikus stílusa egy és ugyanaz.

Burial at Sea – BioShock Infinite: Episode One

[ÍRTA CHOCHO] **A BioShock Infinite nem lett az év legjobb játéka, de az biztos, hogy kevés program tudott kreatívabb sztorival előrukkolni. Ugyanakkor felmerül a kérdés, hogy egy ilyen kerek mesét mégis miféle módon lehet folytatni. A válasz a tenger mélyén rejlik.**

A BioShock Infinite az a játék, amit mindenki várt és sokan szerettek, de most, hogy túl vagyunk a The Last of Uson és a GTA V-ön, valahogy nehéz elhinni, hogy márciusban még számtalan helyen olvashattunk olyan optimista előrejelzéseket, melyek szerint ez lesz az év legjobbja, és Ken Levine megmutatja, mitől döglik a légy. Nos, nem ez történt: az Infinite kitűnő lett, de a forradalom elmaradt, jómagam pedig, bár az első végigjátszás után még nekiestem az 1999 módnak (ez a program legnehezebb fokozata), be már nem fejeztem – úgy éreztem, hogy semmi újat nem ad a játék a kihívás magasabb fokán túl, és nem vagyok kíváncsi még egyszer az általa elmesélt történetre. Valószínűleg az Irrational Gamesnél is nagyban ment az agyalás, hogy vajon miért nem beszél már senki Elizabeth és Booker kalandjairól pár hónappal a premier után, annak ellenére sem, hogy készülőben van egy kétrészes DLC, amiben a felhőváros Columbiából visszatérünk a víz alatti Rapture-be. Hisz tudjátok: mindig van egy város, mindig van egy férfi, és mindig van egy világítótorony.

ZÁRVA VAGYUNK!

1958-at írunk. Booker DeWitt, a lecsúszott magánkopó épp az előző este benyakalt whiskey-t próbálja kialudni, amikor egy rejtélyes fiatal nő libben be az irodájába. Booker közli, hogy zárva van a bolt, de a magát csak Elizabethnek nevező hölgyet ez nem érdekli. Sőt, olyan üggyel jön emberünkhöz, ami nem ismeretlen számára: egy halottnak nyilvánított kislányt, Sallyt kellene megkeresni, akit Bookertől raboltak el nem is olyan rég. A nyomozó az ifjonc elvesztése után az alkohol és a plazmidok felé fordult, de mivel a káros szenvedélyek nem válaszolták meg a borzasztó eset körüli megannyi kérdést, hősünk elfogadja Elizabeth ajánlatát, és elkezdi keresni Sallyt Rapture víz alatti poklában.

Micsoda? Hogy mit keres Booker Rapture-ben? És egyáltalán, mi az, hogy 1958? Ja, hát igen, rossz hírünk van, a Burial at Sea felütése „enyhe" spoiler azok számára, akik nem játszották végig az Infinite-et. A legnagyobb poént nem lőjük le, de annyit mindenképp tudni kell a sztori megértése érdekében, hogy a BioShock nem egy univerzum, hanem multiverzum, azaz sok-sok összekapcsolódó világ, amelyek között a columbiai Elizabeth jelenti az egyetlen kapcsolódási pontot. Csakúgy, mint a Burial at Sea és a BioShock Infinite között – ugyan az Irrational Games nem erősítette meg, de az eddigi videók és pletykák szerint feltételezhető, hogy az ötvenes évek Elizabethje ugyanaz a lány, akit Booker kimentett a lebegő városból. Ez megmagyarázza többek közt azt, hogy miképp lehetséges, hogy a kis hölgy sosem hallott a Little Sisterekről és a Big Daddykről, annak ellenére, hogy nyüzsögnek Rapture utcáin.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Irrational Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013. 11. 12.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
100%

STÍLUSMINTA

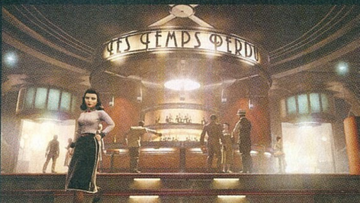
BioShock 2
2010 (2K GAMES)

BioShock Infinite
2013 (2K GAMES)

ÖSSZEOMLÁS

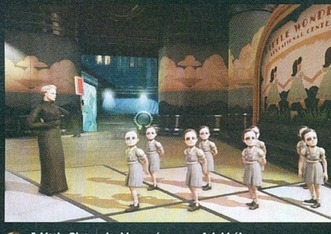
Ken Levine saját bevallása szerint félt kicsit attól, milyen lesz újra életre hívni Rapture városát az Infinite korában, főleg, hogy a BioShock 2-ben egyszer már sikerült unalmassá tenni a tenger alatti metropoliszt. Annak érdekében, hogy ne

Az újrahasznált helyszín ellenére temérdek újításra számíthatunk. Rapture eddig nem látott részei válnak elérhetővé, olyan ellenfelekkel, akik sem az első, sem a második BioShockban nem szerepeltek.



RETÚRJEGY RAPTURE-BE

A BioShock 2 ugyan korántsem olyan eredeti és élvezetes játék, mint az első epizód (ezt ugyanis már nem az Irrational hegesztette), de azért érdemes egyszer végigjátszani. Főleg most, hogy kibővített verzióban érhető el a Steamen, a Minerva's Den DLC-vel, feltuningolt multiplayerrel és kontrollertámogatással. Ha korábban GFWL támogatással vetted meg a programot, akkor az ottani kódod már a Steamen is beváltható, és megkapod a teljes csomagot. Ha viszont még nincs meg a BioShock 2, akkor az alapjáték 20 eurót kóstál, a Minerva's Den DLC pedig még 10-et.



A Little Sisterek ekkor még nem a falakból másztak elő, és Big Daddy sem vigyázott rájuk

érezzük felmelegítettnek a már látott helyszínt, az Irrational most úgy mutatja be a várost, ahogy még sosem láttuk. Ép, lélegző, az összeomlástól még igencsak messze járó Rapture-rel szembesülünk a Burial at Seaben, ahol a Little Sisterek libasorban menetelnek, a gond nélküli nyárspolgárok lazán cigarettáznak az óceánra néző erkélyeken álldogálva, miközben mindent átitat az utópisztikus liberalizmus, ami elveti a rasszok és nemek közti konvenciókat. És ha ez nem lenne elég, akkor a noiros atmoszféra garantálja a még egyedibb hangulatot; maga Elizabeth is olyan, mintha csak most jött volna a Máltai sólyom forgatásáról. Gyönyörű, titokzatos, veszélyes – tökéletes nő egy olyan lecsúszott alak számára, mint Booker. Kettejük viszonya, a karakterek között érezhető, az Infinite-et is végig meghatározó kémia a Burial at Seat is uralni fogja, így nem lesz olyan érzésünk, hogy ez az első BioShock, csak újrakeverve, egy állandóan mellettünk tipegő NPC-vel. Mert bizony Elizabeth követ bennünket, ahogy eddig is tette, hogy segítsen rájönni, kik és miért rabolták el Sallyt. A noiros jelleget nem könnyű kiszolgálni egy akciójátékban, így a Burial at Sea eleje még nem csap a lecsóba, hanem hagyja, hogy felfedezzük a város egy teljesen újratervezett, eddig még sosem látott területét. Az Irrationalnél komolyan vették Rapture feléleszését, épp ezért nem akarták, hogy a játékosok túl sok egyforma folyosót lássanak a BioShockból, tehát teljes átfedés nincs a DLC-kben található helyszínek és a régi pályák között.

VÍZ ALATTI MESE

A Burial at Sea játékmenete az Infinite-et idézi, ugyanis Elizabeth az új öltözködési- és frizurastílusa ellenére is képes felszakítani a tér-idő kontinuumot, hogy lőszerrel vagy ágyúkkal segítse Bookert, aki természetesen plazmidokkal és a szokásos arzenállal támad. Azon kevesek, akik kipróbálhatták a DLC-t élőben, rövid, kb. háromórás játékidőről számoltak be, olyan befejezéssel, aminek láttán mindenki egyöntetűen állítja, hogy a játékosok ott fognak maradni a székükben egy kis időre, csakúgy, ahogy az Infinite lezárásakor is tették. Annyi már most biztos, hogy főellenfél nélkül nem ússzuk meg a tengeri temetést, és egy új, mikrohullámú technológián alapuló, radar range nevű fegyver is úton van. Hogy szükség lesz-e az extra tűzerőre, nem kétséges, ugyanis a Burial at Sea sokkal szűkmarkúbban bánik majd a lőszerrel, a pénzzel és az Eve-vel, mint elődei. Ennélfogva logikusabb lesz lopakodni, mint ajtóstul rontani a házba, főleg, hogy a játéktervezők is ezen taktika mentén építették fel a pályákat. Az ellenfelek nem esnek nekünk rögtön, hanem emberek módjára róják a termeket, folyosókat, sokszor beszélgetve, hangosan kacarászva, hogy már méterekről tudjuk, közelednek felénk. Emiatt a világ is hihetőbbnek, valósabbnak hathat, na meg könnyebb lesz kidolgozni a stratégiánkat, hogy minél eredményesebben szabadulhassunk meg a bőrünkre pályázó rosszfiúktól. Noha ezúttal is splicerekkel nézünk farkasszemet, itt még nem olyan állatiasak, mint az első BioShockban voltak – ez persze a motorized patriotokat váltó, közelharcos robotszamurájokról már nem mondható el.

> A kiegészítő eredetileg télen jelent volna meg, de végül sikerült november közepére elkészíteni.

KARÁCSONY AZ ÓCEÁNBAN

A BioShock Infinite: Burial at Sea, Part I november második hetében fut be Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra és persze PC-re, hogy az Infinite továbbfejlesztett grafikusmotorja segítségével mutassa be, milyen is volt Rapture az Adam-túltengés okozta összeomlás előtt. Az eddigi videók és képek alapján a találkozás igéző lesz, a fények, árnyak és színek játéka ugyanolyan eredetivé varázsolja a Burial at Sea-t, mint az összes eddigi BioShockot. Egyedül az tűnt furcsának, ahogy az előzetes játékmenet-felvételeken Elizabeth lazán kocogott az '50-es évek stílusában készült magas sarkú cipőben – hát igen, valószínűleg elaludnának a játékosok, mire eltipegne a pálya végéig. De ez legyen a legnagyobb bajunk! Engem speciel jobban izgat Levine azon kijelentése, mely szerint a Part II (tehát a második DLC) „Elizabeth szemszögéből mutatja be a Part I utáni eseményeket", azaz még az is lehet, hogy Booker meghal a kiegészítőben, hogy a végzet asszonya vegye át a helyét, a BioShock-sorozat első női főhőseként. Csakhogy mindig kell, hogy legyen egy férfi, mert csak így kerek a történet, nemde?

YAIBA™ NINJA GAIDEN Z

[ÍRTA JOHNBART]

Pörgős kombók, Kelet-Európa, cel-shaded vérben ázó katana-pengék, és egy nagyvárosnyi lekaszabolandó zombi. A Mega Man-sorozat atyja jövőre szürreális vérfrissítést végez a Ninja Gaiden-sorozaton, de egyelőre nem tudjuk, hogy ennek örüljünk-e.

Fenntartásaink persze érthetőek, a legendásan nehéz sorozat harmadik next-gen etapja ugyanis Itakagi Tomonobu hiányában tavaly meglehetősen szépet zakózott, a legkevesebb hát, hogy óvatosan fogadunk minden olyan további epizódot, ami a mester távollétében készül. Ezen pedig az sem változtat, hogy az NG 3-at jegyző Hajasi Josukét ezúttal Inafune Keidzsi (többek között a Mega Man-széria egykori vezére és a Dead Rising producere) váltja a direktori székben. A szkepticizmus oka, hogy az idei E3-on és Gamescomon is demózott Yaiba: Ninja Gaiden Z részint a finoman szólva is felemás referenciákkal bíró Spark Unlimited műhelyében készül, és e mellé még képi világában és hangulatában is teljesen eltér elődeitől.

Továbbra sem értjük, hogyan kaphat ennyi nagy megbízást a teljesen középszerű Spark stúdió.

YAIBA SZÍNRE LÉP

Pusztán a fejlesztőcsapat miatt persze kár előre savazni a játékot, elvégre Inafune irányítása alatt talán még a Spark is képes kiszenvedni magából egy épkézláb címet, koncentráljunk hát inkább a fentebb pedzegetett másik két tényezőre, azok ugyanis ugyanúgy kihúzathatják a katanát az NG-veteránok átalvetőjéből, mint a már emlegetett harmadik epizód. Ezek közül az első szembetűnő elem természetesen a képi világ, amely ezúttal képregényszerű, cel-shaded kivitelben érkezik: sötét tónusok, kontrasztos karakterek és rikító vörös vértenger adja az új arculatot, ami összhatásában Frank Miller képregényeire vagy épp Suda Goicsi agymenéseire hajaz – nem mondom, hogy rossz az irány, de az biztos, hogy az eddigi Ninja Gaidenek tükrében szokni kell.

Az eltérő arculat viszont eltérő történetszálat és új főhőst is jelent, amit a címszereplő Yaibára osztott Inafune, és aki az elődök Ryujának szöges ellentéte: mocskos szájú, cinikus antihősről van szó, aki tesz a nindzsák kódexére, harcmodora nyers és kegyetlen, nem mellesleg pedig Ryu ősi ellensége. Inafune leginkább a Dragon Ball Vegitájához és Songokujához hasonlította a két karaktert, azzal a különbséggel, hogy itt már a játék intrójában eldől, hogy kettejük közül ki a Jani: a pengeváltásból Ryu győztesen, Yaiba pedig darabokra szakadva kerül ki – hőszunkat viszont nem kell temetni, egy titokzatos szervezet ugyanis kibernetikus implantátumokkal építi újra a nagyszájú harcost. Yaiba tehát lehetőséget kap a bosszúra, ez viszont nincs ingyen, az implantátumok fejlesztéséért cserébe ugyanis a szervezet zsoldjába kell szegődnie: a feladat egy névtelen kelet-európai iparváros kipucolása, ahol egy titokzatos szennyeződést követően a város teljes lakossága zombivá változott.

Az enyhén szólva is banális kibernindzsa vs. zombisereg felállást persze igen nehéz lenne vérkomoly formában tálalni, a hangulat így szintén markánsan eltér az elődöktől: bár az univerzum ugyanaz, a Ninja Gaiden Z lényegesen humorosabbra veszi a figurát. A viccbonbonokat hősünk állandó cinikus-macsós beszólásai, és a henteléseket olykor megszakító átvezetők fűszerezik meg, kérdés persze, hogy mekkora sikerrel – a Gamescomon demózott változatban ugyanis a poénok inkább tűntek erőltetettnek, mint viccesnek, szóval reméljük azért nem lesz ezen a téren (sem) gagyi a végeredmény.

EURÓPAI NINDZSA

Az új Ninja Gaiden vadhajtás tehát mind vizuális, mind hangulati téren

死 A teljesen új, és kifejezetten jól kinéző rajzfilmes ábrázolás miatt egy cseppet sem kell magát visszafognia az új Ninja Gaidennek: ennyi vér a sorozat egyetlen korábbi epizódjában sem volt.

死 A leszakadó végtagok, a leeső fejek és a torzó nélkül mászkáló lábak mindennaposak ebben a világban. Felejthetetlen élmény lehet sétálni az utcán, vagy lefutni egy kiló kenyérért és némi szalámiért...

eltér Ryu korábbi kalandjaitól, így ezek után gondolom nem meglepő, hogy a játékmenet sem maradt érintetlen, még ha az alapok ismerősek is. Ennek megfelelően az NGZ is egy pörgős, katanákkal és bélbontó mozdulatokkal, valamint itt-ott ügyességi részekkel tarkított akciójáték lesz, ahol a hangsúly a támadások megfelelő időzítésén és kombókba láncolásán van – a jól megkoreografált manőverek (tenyeres taslik, szájon shurikenezés, blokkolás és ezek kombinációi) nagyobb kiosztott sebzéssel és végül brutális kivégzőanimációkkal jutalmazzák a virtuális harcművészeket. Bár utóbbi manőver a játék elején még a gombok random csapkodásával is hozható, a sztori előrehaladtával az MI egyre gyakrabban védi ki Yaiba támadásait, így idővel muszáj ésszel felépíteni a támadásokat, és fejjel zúzni az agyhalottakat.

Voltaképp ők, avagy a zombik adják a legjelentősebb különbséget, a korábbi részek 4-5 ellenfelével szemben az NGZ-ben ugyanis az élőholtak majd mindig hordában rontanak Yaibára, a játék java részében így nyomasztó túlerővel állunk szemben. Ez alól kivételt csak a táposabb minibossok képeznek, ők általában párban vagy trióban érkeznek (és jobb esetben nyolc-tíz darabban távoznak a színről). Persze a felhozatal nem merül ki pusztán ennyi ellenfélben: a normál hordatagok mellett égő, elektromos és mérgező élőholtakkal is meggyűlhet a bajunk, akik további extra sebzéssel nehezíthetik a dolgunkat, kivéve persze, ha a többi zombi közé vágjuk a delikvenseket, ekkor ugyanis könnyen a magunk hasznára fordíthatjuk őket.

Az agyevők ellen háromféle támadással vehetjük fel a harcot: kékesen izzó katanáink a gyors aprítást és kombózást segítik, fémvázas kiberkarunkkal speciális támadásokat szórhatunk (például az ellenfeleket megragadva és láncra kötve buzogányként vághatunk rendet velük a többi zombi között), ezek mellett viszont a lenyomott bossok letépett testrészeivel (!) is akciózhatunk – az E3-as demóban pl. egy tűzköpő lefejezése után annak kobakját megragadva szórhattuk meg napalmmal az élőholtakat.

ADATOK

KIADÓ
Tecmo Koei

FEJLESZTŐ
Spark Unlimited

MŰFAJ
hack and slash

MEGJELENÉS
2014 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Ninja Gaiden 3
2012 (TECMO KOEI)

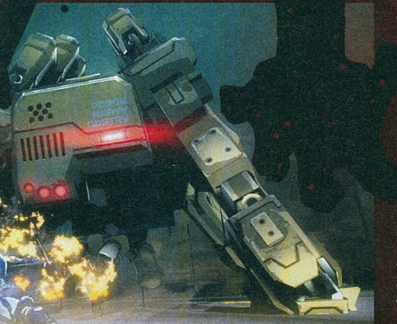
DmC: Devil May Cry
2013 (CAPCOM)

Az efféle sebészi beavatkozások egyébként quick time eventekkel történnek: minél ügyesebben választjuk le a kívánt végtagokat, annál tovább lesznek használhatók. Mindezek látványos kivitelezéséért Yaiba természetesen jutalmat kap, a javadalmazás pedig pontszámok és düh formájában érkezik. Az előbbi valószínűleg a kötelező fejlődési rendszer valutája lesz, míg az utóbbi a szokásos berserkermód fokmérője: ha ez megtelik, hősünk egy gombnyomással ámokfutásba kapcsol, és rövid ideig lényegesen nagyobb sebzés mellett vágja konfettivé a konkurenciát.

A játék címe alapján persze jogosan vetődhet fel a kérdés, hogy mégis mennyi kihívást tartogatnak a fentebb taglalt akciók, és hogyha másban nem is, nehézségében hű marad-e az új epizód elődeihez. Nos, az már biztos, hogy az előző részekkel szemben az NGZ nem lesz fasisztoid minden nehézségi szinten, Inafune szerint viszont a veteránoknak sem kell aggódniuk, egyrészt mert magasabb fokozaton a kontrollerdobálás ezúttal is garantált, másrészt pedig mert az NG 3 regenerálódó életereje is ment a levesbe: HP-t csak az elhullott zombiktól szerezhetünk, ami kellemes, bár az ellenfeleket figyelembe véve enyhén paradox döntés.

MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ?...

...tehetik fel a kérdést a széria fogyasztói, amire a fentiek alapján nem tudok egyértelmű választ adni, dacára ugyanis az ismerős címnek, Inafune nem véletlenül hivatkozik lépten-nyomon spin off-ként az új Ninja Gaidenre. Tény, hogy az új karakterben van potenciál, hogy a könnyed zombis kaszabolás akár jól is elsülhet, és hogy a képregényes ábrázolásmód meglehetősen markáns, még ha el is üt a sorozat megszokott látványvilágától – a mérleg másik serpenyőjén viszont ott van a Spark és két gameplay demó, amik semmi olyat nem mutattak a programból, amit ne láttunk volna már más idei akciójátékban. 2014 elején mindenesetre kiderül, hogy terem-e babér Ryu mellett Yaibának is, ezt pedig a széria történetében először végre PC-n is bevizsgálhatjuk.



EXTRACTION

[ÍRTA WILSON] A sorozatos bukások ellenére a Splash Damage köszöni, jól van, és egyáltalán nem szegte a kedvüket, hogy a Brink mekkorát hasalt. Az Extraction gyakorlatilag ennek lélektani folytatása, csak épp azon egyediségek nélkül, amit a csapat előző játéka még fel tudott mutatni.

Egy dal se tudná jobban leírni a brit Splash Damage stúdió történetét, mint a szintén a szigetországból származó, szintipopot/soft rockot játszó Hurts-féle „Miracle" a maga pazar refrénjével: „Remélek, imádkozom és harcolok, mert a csodát keresem". Valahogy így gondolkozhatnak a 75 főt foglalkoztató Splash Damage-nél is, amely debütálás címén, kereken tíz évvel ezelőtt tető alá hozta minden idők egyik legjobb csapatalapú multiplayer shooterét (Wolfenstein: Enemy Territory), és azóta is annak sikeréből próbál megélni. A 2007-es Enemy Territory: Quake Wars bár hangulatos volt, de az ekkor élre törő Call of Duty, és az egyre jobban megerősödő Battlefield mellett nem sok esélye maradt megtartani játékostáborát. Egy melléfogást még a legnagyobbaknak is meg lehet bocsátani (bár a Splash azért ennél alacsonyabb kategóriába sorolható), kettőt viszont már nem. A 2011-es Brink által ígért, addig sosem látott mozgásszabadság, a kampány és a multiplayer egyesítése, a csapatmunka kihangsúlyozása mind jól hangzott, csak épp a gyakorlatban az egészet megölte a csapnivaló, az online meccsekre is rákényszerített mesterséges intelligencia, és a multiplayer játékoknál meglehetősen nagy problémát jelentő, túl későn orvosolt lag. Ezek után talán nem meglepő, hogy a csapat következő játékának már hatalmasat kell szólnia. Bérmunka ide vagy oda (a Batman: Arkham Origins multiját is ők készítették), az Extraction lehet az angolok utolsó dobása.

Az Extraction jól összerakott FPS, de jelenleg nincs meg benne az a plusz, ami a temérdek konkurense fölé emelné.

A PISZKOS BOMBA

A Splash Damage előtörténetét ismerve persze egyáltalán nem meglepő, hogy az Extraction is egy csapat alapú online lövölde, de a korábban említett tét mellett az már nem annyira egyértelmű, hogy miért tűnik annyira konzervatívnak, és miért nem próbál valami újat felmutatni. Ott van rögtön a fejlesztés háttere: az Extraction nem egészen új cím, hiszen korábban Dirty Bombként ismertük, csak akkor még nem volt kiadója. Most már van, a koreai gyökerű, de Japánban, az Egyesült Államokban és Európában is jelen lévő Nexon karolta fel, amely kizárólagosan online játékokat támogat. Az Extraction márpedig ízig-vérig multi: hivatalosan MMOFPS-nek hívják, de ez a bekategorizálás kissé csalóka, hiszen egyáltalán nem hasonlítható a műfaj jelenlegi királyához, a PlanetSide 2-höz. Nincs több száz játékos egyetlen területre zsúfolva, nem rendelkezik hatalmas, MMO-szerű, folyamatosan változó, perzisztens világgal, még csak virtuális gazdasági háttérrel sem. Sokkal inkább hagyományos multiplayer cím, amit jól példáz az, hogy az égvilágon semmi sincs benne, amit ne láttunk volna korábban.

Ez alól az egyetlen kivételt csak a helyszín jelenti, mert a világ pusztulását most nem az Egyesült Államokban vagy Oroszországban lehet végignézni, hanem az Egyesült Királyságban, Londonban, ahol 2020-ban, egy ismeretlenek által indított támadás során piszkos bomba robban, csatatérré változtatva a kozmopolita város utcáit. Nincsenek a békéért vagy a szabadságukért küzdő ellenállók, a politikai elnyomást gyakorló birodalmiak, csak és kizárólag zsoldoskatonák, akik megpróbálják elpusztítani, vagy épp kimenekíteni a hátrahagyott értékeket, főként hadi titkokat, vagyis csupa olyan dolgot, amit jó pénzért el lehet adni a feketepiacon.

KORLÁTOK KÖZÉ SZORÍTVA

A nem éppen pozitív jövőkép persze tökéletes kiindulási pontot jelent egy két oldalra osztott háborúhoz, és ezen a téren nem is okoz csalódást az Extraction. Alapját a Brink adja, csak épp a szabad mozgás, a terepakadályokon való átlendülés, és a rettentő mély karakter-testreszabás nélkül. Sőt, tulajdonképpen még hagyományos értelemben vett fejlődés sincs, ami a perkek, skillek

ADATOK

KIADÓ
Nexon

FEJLESZTŐ
Splash Damage

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014

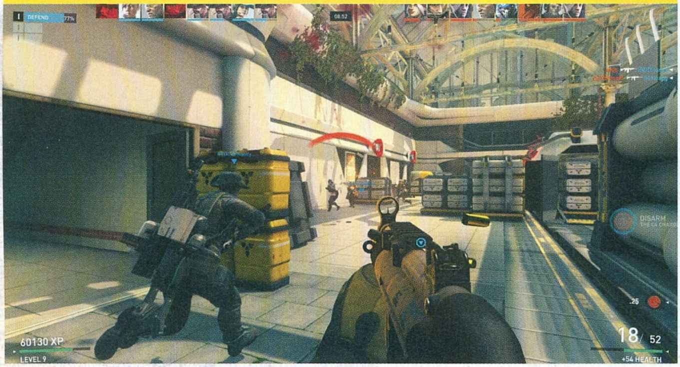
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Wolfenstein: Enemy Territory
2003 (ACTIVISION)

Brink
2011 (BETHESDA)

A Brinkre emlékeztető stílusban megálmodott fegyverek remekül néznek ki, de használni őket messze nem olyan kielégítő élmény, mint bármelyik másik modern shooterben. Hiányzik belőlük az erő, és a visszarúgás mértéke is elhanyagolhatóan kicsi.



A kép kissé csalóka, az itt látható járművet nem lehet úgy vezetni, mint a Battlefieldben, de a rögzített gépágyú kiváló tömegoszlató fegyvernek ígérkezik, hóban, fagyban, esőben és még napsütésben is

és presztízsszintek korában kifejezetten maradinak tűnhet. Az Extraction által használt rendszer az Enemy Territory kiköpött mása: XP-t lehet ugyan szerezni a fragekkel, de a legtöbb pontot a feladatok teljesítése adja. Az így megnyitott szintlépés csak és kizárólag az adott meccs végéig érvényes, vagyis minden újrakezdés egyben tiszta lapot is jelent. Ez az egyensúly szempontjából mindenképp példaértékű, hiszen nincs széthúzás, jogosulatlan előny, az egész kizárólag a képességeken múlik, pont úgy, ahogy egy kompetitív shooterhez illik.

Ez a korlátozottság valamilyen szinten hőseinkre is jellemző. A Splash Damage felhagyott a kasztokkal, azokat inkább karakterekre cserélte. Jelenleg öt szereplő érhető el, és mindegyikük hozza az elvárhatót. Thunder a klasszikus támadókatona, aki golyószóróval, C4-gyel, villanógránáttal és hackelő masinával vonul a csatatérre. Sawbonez, a gyógyító elsősorban a társak ellátását és az elhullottak feltámasztását végzi. Proxy, a mérnök is jártas a hackelésben, de főleg mozgásérzékelős aknával segíti a többieket. Arty a támogatásban képzett, ő az, aki a lőszerutánpótlásról gondoskodik, de légitámadást is kérhet egy adott területre. A sort záró Vassili a klasszikus mesterlövész, aki távolról, lesből ritkítja az ellenfél sorait.

Miért nincsenek hagyományos értelemben vett kasztok, és miért ekkora az átfedés a szereplők között? Azért, amiért a fejlődés is csak egy adott meccsre szól: hogy mindenki ugyanakkora eséllyel indulhasson csatába, és bárki képes legyen teljesíteni a feladatokat. Vannak persze üzleti okok is: a Splash Damage tervei között szerepel, hogy hetente/havonta adjanak új szereplőt a kínálathoz, akiket valós pénzért lehet megvenni, valahogy úgy, mint a League of Legendsben. Az Extraction ugyanis free-to-play játék, azaz alapesetben egy

petákot sem kell érte kiadni, a felhasználó maga dönt arról, hogy akarja-e támogatni a fejlesztést, egész pontosan akar-e magának extra tartalmat.

Mert karakterből lehet, hogy van elég, de játékmódból lehetne több. A csontig rágott, sok izgalmat nem tartogató Team Deathmatch mellett az egyetlen, amit az Extraction fel tud mutatni, az elsősorban a Stopwatch, és annak hosszabb változata. Akik játszottak a Brinkkel, tudják, miről van szó: a két csapat két fordulóban mérkőzik meg egymással, az egyik körben a védő, a másikban a támadó szerepét játszva el. A cél a kitűzött misszió teljesítése a lehető legrövidebb idő alatt: az az oldal nyer, amelyiknek ez a leggyorsabban sikerül. Sajnos ez a pályák felépítése miatt nem éppen a világ legizgalmasabb dolga, mert a feladatok általában egy fix ponton lévő gépek hackeléséből/megvédéséből, kapcsolók átpöccintéséről, bombák élesítéséről/hatástalanításáról szólnak, így az alsó hangon is 15 perces tűzharcok általában alig pár teljesen statikus folyosóra/nyitott térre korlátozódnak.

START CSAK JÖVŐRE

Az Extraction legnagyobb problémája az, hogy egy abszolúte túltelített műfajban próbál érvényesülni úgy, hogy semmi újat nem tesz le az asztalra. A cikk megjelenésekor már publikus, szintén free-to-play Warface-nek minden esélye megvan arra, hogy a Call of Dutyból kiábrándult, vagy valami ahhoz hasonlót keresőket magához édesgesse, az Extractionhöz kicsit hasonlító futurisztikus téma lapját pedig a Blacklight: Retribution már kijátszotta, így jelenleg nem látni, hogy mi az, ami miatt megéri heteket, hónapokat áldozni egy újabb shooterre. Az idő mondjuk nem sürget, a zárt bétateszt még csak most kezdődött, és 2014-ig egészen biztos, hogy nem nyílnak meg az Extraction kapui, így még van idő fejleszteni, finomhangolni, és esetleg olyan dolgokkal is megpróbálkozni, amik sehol máshol nem érhetők el. A karakterek testre szabhatósága, a fegyverrepertoár összeállítása a Brink kevés jól sikerült elemeinek része volt – vajon miért pont ezeket kellett a kukába hajítani...?

[ÍRTA KREDENC]

South Park: The Stick of Truth

"ÍGY FOLYTATHATJA ÚTJÁT A NAGY VARÁZSLÓ, A BÁTOR HORDOZÓ ÉS AZ ÁRMÁNYKODÓ ZSIDÓ", SZÓLOTT CARTMAN, A MAGASAN KÉPZETT SZÜRKE MÁGUS – MI PEDIG KÖVETJÜK ŐT A VILÁG VÉGÉRE IS, AMELY PERSZE OLYAN, MINT SOUTH PARK, ÉS AZ ELFEK MEG A BÁRDOK IS ISMERŐSNEK TŰNNEK...

Az emberiséget South Park ügyben alapvetően kétfelé lehet osztani: a szériát imádókra és az azt gyűlölőkre. Köztes állapot nincs (mindenkinek állást kell foglalnia előbb-utóbb), minthogy olyan lény se él e sártekén, aki ne hallott volna Trey Parker és Matt Stone rajzfilmszériájáról / korkarikatúrájáról. Az 1997 óta futó, eleddig 240 epizódot megért sorozat fura, de tőle mégse idegen módon azon popkultúra részévé vált, amelyet rendre kifiguráz, sőt kigúnyol, és nemcsak híres, de hírhedt is, útját botrányok szegélyezik, mégis mindenki benne akar lenni. Egyesek szerint túlzásba viszi az erőszakot és a trágárságot, mások szerint a világ körülöttünk ilyen erőszakos és trágár, csak nem akarjuk észrevenni, és kellemetlenül érezzük magunkat, amikor tükröt tartanak elénk – ha görbét is, de tükröt. Egy biztos: a siker egyik titka mindenképpen az, hogy az alkotópáros tökéletesen egyensúlyozik a felnőtt humor és gyermeki ártatlanság határmezsgyéjén, mert egyszerűen képtelenség haragudni a srácokra, bármi is bukik ki a szájukon, bármilyen tabut is döntenek le, és bárkit is állítanak pellengérre.

AZ ALTESTI HUMOR A SOROZATTÓL SEM IDEGEN, DE AZ OBSIDIAN KIEMELTEN NAGY SZEREPET SZÁN NEKI. A LEGTÖBB TÁMADÁS A SZELLENTÉSRE ÉPÜL, AHOGY A LEGTÖBB VICCES JELENET IS.

SOUTH PARKBA, HOGYHA ELUGRUNK, TUTI JÓL ÉREZZÜK MAGUNKAT

A felvezetőt nem véletlenül eresztettem bő lére: az Obsidian készülő játéka ugyanis épp olyan lesz, mint egy újabb rész a sorozatból, így aki a fent említett utálók táborába tartozik, jobb, ha tovább is lapoz (közülük sokakat nyilván már a bevezető első mondatánál elvesztettünk, de mit lehet tenni, Kyle bármennyire is szeretné, zsidó nem lehet kósza, és pont). Ráadásul ezt fontos kihangsúlyozni, hiszen készült már egy halom olyan játék, amelyet a jól csengő névvel próbáltak eladni, ám sok köze nem volt hozzá (ide tartozik az Acclaim három címe 98/99-ből, amelyek között még egy Mario Kart-utánzatot is találunk); 2009-ben aztán piacra került egy tower defense XBLA-ra, ami már lényegesen közelebb állt a szériához. Az igazi, nagy dobás azonban kétségtelenül jelen előzetes tárgya lesz – bár a fejlesztés maga is egy South Park-felvonásra emlékeztetett, ami a játékipart magát parodizálja ki: a 2011. decemberi bejelentés óta az Obsidian lelőtt egy másik projektet, utcára tett úgy harminc embert, no és persze elvesztette a kiadóját. A THQ csődje után ég és föld között lebegett a matéria, aztán jött a Ubisoft, megmentette a játékot, és ha fene fenét eszik is, a The Stick of Truth manapság a fősodorban rekordhosszúságú, kétéves fejlesztési ciklusa végén a boltokba kerül. A „túlélésnek" persze több oka is van, egyrészt a széria töretlen népszerűsége, másrészt Fergus Urquhart és csapata, illetve az alkotók elkötelezettsége, hiszen Parker és Stone épp olyan elánnal vesznek részt a fejlesztésben, ahogy a filmeket készítik, beleértve persze azt is, hogy a srácok az ő hangjukon szólalnak meg – kivéve az új arcot, mert ő néma.

> **Azt hittük, hogy már sosem fog megjelenni, de decemberben végre összeáll a legendás csapat!**

HOGYHA VELEM NEKIVÁGTOK, ÚJ BARÁTOK VÁRNAK RÁTOK

Igen, új arc, hiszen bár a játék felvonultatja a coloradói kisváros őslakosait, lesznek friss szereplők is, elsőként mindjárt az általunk terelgetett hős. Ez lehet, hogy sokak számára kisebb csalódás, lévén szívesebben bújnának Stan vagy Kenny bőrébe, de ez úgy a játékmechanika, mint a kánonba illesztés és a narratíva szempontjából is több problémát jelentett volna. Így viszont a hagyományos RPG-khez hasonlatosan

GYŰJTŐKNEK IS

A játék 80 dolláros (kb. 18 ezer forint) Grand Wizard Edition kiadása láthatóan a rajongóknak készült: extrákban nem bővelkedik, ezek mégis különlegesek. Ilyen South Park térképe (a városról először készült ilyesmi!) és a Ultimate Fellowship Pack DLC is, amely hősünk számára nyit meg négy új, spéci képességgel bíró kasztot. Az igazi kincs mégis a 15 cm magas Cartman-figura, melyben Eric ugyanazt a mágusjelmezt viseli, amit a játékban, és amiben az „A Gyűrűk Ura videokazetta visszatérése a Két torony videotékába" című részben is látható volt.

szabadon alakíthatjuk ki hősünket, South Park új lakóját, a suli újoncát, aki a gyors beilleszkedés kedvéért beszáll a srácok egész városra kiterjedő szerepjátékába. Ehhez persze kasztot is kell választanunk, amely ötféle lehet: kalandozó, kósza, paladin, mágus, valamint a monkból és palából összegyúrt, nem egyszerű, de erős rassz, a zsidó. Utóbbit természetesen Cartman találta ki, aki amúgy hősünket egyszerűen csak Sir Douchebag (seggfej) néven emlegeti a kalandok során. És miközben bejárjuk a fantasybirodalommá változott várost, hol küldetéseket teljesítve, hol különféle gyűjthető cuccokat (például ritmikus csimpifonokat) keresve, egyre komolyabbá válik a játék, összekeveredik a képzelet és a valóság világa, és bizony minden megszerzett tudásunkra, képességünkre és felszerelésünkre szükségünk lesz, ha ép (elő) bőrrel akarjuk túlélni a kalandokat és megtalálni az igazság rücskös botját, no és megmenteni a bajba jutott piros ruhás hercegnőt (bár tartok tőle, hogy őt megint kicsinálják a szemetek...).

BARÁTSÁGOSAK A NÉPEK, SEMMI SEM KÍSÉRTI ŐKET

Hogy nagyjából mire számíthatunk a játékmenet során, arra az október közepén megrendezett New York-i Comic Conon kaptuk meg a választ, ahol a szaksajtó képviselői megtekinthettek egy tízperces játékmenet-bemutatót. Ebben Cartman, Kenny, Kyle és Token társaságában a Giggling Donkey névre keresztelt (amúgy egy nappaliban berendezett) fogadóban egy rejtélyes bárdot próbálunk felhajtani, aki talán tud valamit a címszereplő húsángról, miközben a széria legjobb pillanatait idéző jelenetek sorjáznak előttünk. Hősünk Butters oldalán alászáll a pincébe, ahol kiderül, hogy a dalmondó nem más, mint Jimmy, aki önként nem hajlandó kiadni a titkát, így ki kell vernünk belőle. A harcrendszer körökre osztott, a klasszikus JRPG-k szellemében, mely leginkább a Final Fantasy-sorozatot vagy Mario-szerepjátékokat (Paper Mario, Mario & Luigi) idézi (PC-s vonalon pedig leginkább a Costume Quest összecsapásait), ahol a megfelelő lépés kiválasztása mellett azért szükségünk van az ügyességünkre is – a meglendített kalapács ütésének erejét például egy megfelelő időben lenyomott gombbal tudjuk fokozni.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2013. 12. 13.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

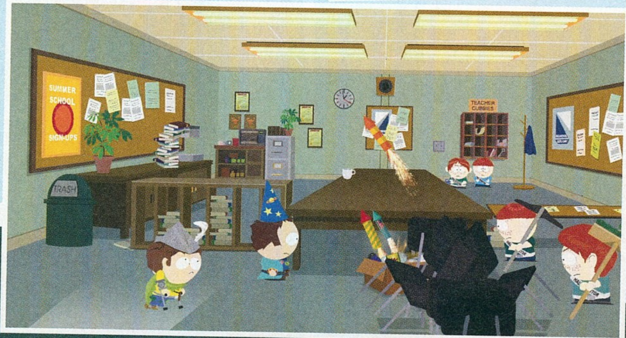
Paper Mario: Sticker Star
2012 (NINTENDO)

Az említett szerszám tulaja Butters, aki olyan csapásokkal operál, mint a Hammer of Storm és Hammer of Justice (hogy a Mecha-Streisand epizódból jól ismert diótörést ne is említsem), miközben ellenfeleink (elf íjászok, akiket a háttérben ágáló igric dala erősít) szögesdrót-nyilakkal szórják meg csapatunkat. Ha sikerült lenyomni őket, Jimmy elmenekül, nekünk pedig utánaeredve át kell verekednünk magunkat az ellenségektől hemzsegő mordori síks... öhm, alagsoron. Szerencsére hősünket sem kell félteni: nemcsak hosszú kardunk, de bélgázaink is nagyszerű társaink lesznek akár közvetlen támadásként a gyíkarcok elkábítására (jelzem, ezek nem csöndes galambocskák, hanem igazi sárkányüvöltések...), akár a levert lámpások olajának belobbantására. Bizony, a környezet elemei interaktívak, bevonhatók a küzdelmekbe, ha kell, támadáshoz, ha kell, fedezékként, de kalandozás közben is érdemes mindent megvizsgálni és „megjátszani" – a kocsma fala mellé felállított céltáblákat megsorozva például elrejtett cuccokra (vagy pár altesti poénra) is bukkanhatunk.

ELUGROK HÁT MOST SOUTH PARKBA, HAGYOM A BÚT A CSUDÁBA

Ahogy többször említettem, maga a játék teljesen hű marad a sorozathoz, nemcsak a látvány és a hangok tekintetében, de mindenhol ismerős karakterekbe, tárgyakba, szituációkba botlunk, az egyes epizódokból átemelt mondatokat hallunk, a megszokott humorral és tengernyi utalással, kikacsintással és vitriollal, mindezt egy többé-kevésbe hagyományos szerepjáték mechanizmusába bújtatva. És bár a játékot minden bizonnyal az RPG-k szerelmesei is értékelik majd, igazán élvezni és érteni a South Park-rajongók fogják. A többiek, ahogy a szürke köcsö... mágus mondaná, menjenek vissza Harry Potterezni....

A KÉPEK ALAPJÁN LEHETETLEN LENNE MEGMONDANI, HOGY EZ EGY JÁTÉK, ÉS NEM EGY SOROZATEPIZÓD



Take On MARS

[IRTA MIGUEL] ***A NASA-akciók után nem meglepő, hogy a Bohemia Interactive a helikopter-szimulátoros kört követően a Mars felfedezésének örömeit szedi csokorba – azonban az ARMA-sorozattal elhíresült csapat szokásához híven most sem viccel, ha a szimuláció összetettségéről van szó.***

Ez az egész életkeresősdi ugyanis csak azok számára jelent valami különlegesen színes és sosem látott kalandokkal teli munkát, akiknek csak a Discovery csatorna műsorai alapján van képük arról, hogyan is működik a tudomány. Megépíteni, letesztelni egy méregdrága eszközt, majd eljuttatni azt egy pár száz millió kilométerrel odébb keringő, a miénkkel tulajdonképpen összehasonlíthatatlan bolygóra, és aztán működtetni is az egészet az eredeti tervek szerint... Na, ez csak annak izgalmas, aki szerint jó móka vonatszimulátorokkal játszani, aki szerint megéri légi irányítóként részt venni egy repülőgép-szimulátorban, illetve aki szerint kevés annál vagányabb dolog létezik a világon, mint hogy valaki az élet nyomai után kutat egy másik planétán.

MOST KEZDŐDIK A TUDOMÁNY

A Take On Mars egyelőre korai hozzáférésű játék a Steamen, ennek minden előnyével és hátrányával. Tudjuk le gyorsan a hátrányokat: a játék még nincs kész. Nincs meg a végleges tartalom, így első nekifutásra kicsit olyan lesz, mint egy bebútorozatlan ház, ahonnan a burkolat is hiányzik. Szerencsére azért a fő irányvonalak már megvannak, és szépen érkeznek az új elemek is, a cikk írásakor jött például a hír, hogy elkészült az új időjárás-szimulációs rész is (erről kicsit később). Viszont azon sem szabad meglepődni, hogy a játék néha receg, akadozik, sőt, egyenesen lefagy, még a legjobb gépeken is.

A Take On Mars lényege, hogy a Mars (és most már holdja, a Deimosz) felszínén tevékenykedve tudományos küldetéseket teljesítsünk. Nem győzöm elégszer hangsúlyozni: ez a cucc egy szimulátor. Az életben sem arról szólnak például a Curiosity mindennapjai, hogy halálosan izgalmas dolgokban vesz részt. Nem, a valóságban harmincméteres óránkénti sebességgel vánszorog, néha mintát vesz a talajból, és azt spektroszkóppal vizsgálgatja; piros betűs ünnep, amikor használni kell a kövek égetéséhez kitalált lézert.

Persze a Take On Marsban nem rögtön egy olyan szofisztikált Mars-járóval kezdünk, mint a Curiosity, dehogy. A játék lényege, hogy az egyszerűbb küldetésektől az összetettebb és saját ötleteket megkívánó missziókig úgy jussunk el, hogy közben képet szerzünk arról, miért is gyönyörű mégis ez az egész bolygókutatósdi. Az első szinten egy egyszerű leszállóegységet kapunk, a feladatunk ennek megfelelően az, hogy a leszállási ellipszis (az a terület, ahol a szerkezet majd talajt fog, miután lekocogta azt az ötszázmillió kilométert, ami a földi kilövőállás és a Mars felszíne között van) közepének közelében érjünk földet. Ha a szonda nem pukkan el útközben, és a vörös bolygót is ott találja el, ahol terveztük (bízzuk az automatikára a dolgot az elején, úgysem értjük majd, mi a fene történik!), akkor végrehajtjuk a tudományos feladatokat.

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactivs

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2013. 08. 01. (alfa)

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

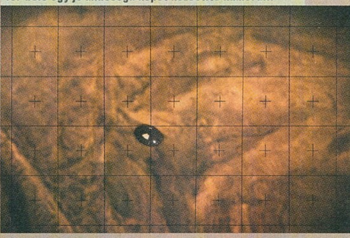
Lunar Flight
2012 (SHOVSOFT)

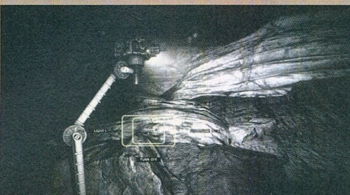
NEM EGY ADRENALINBOMBA

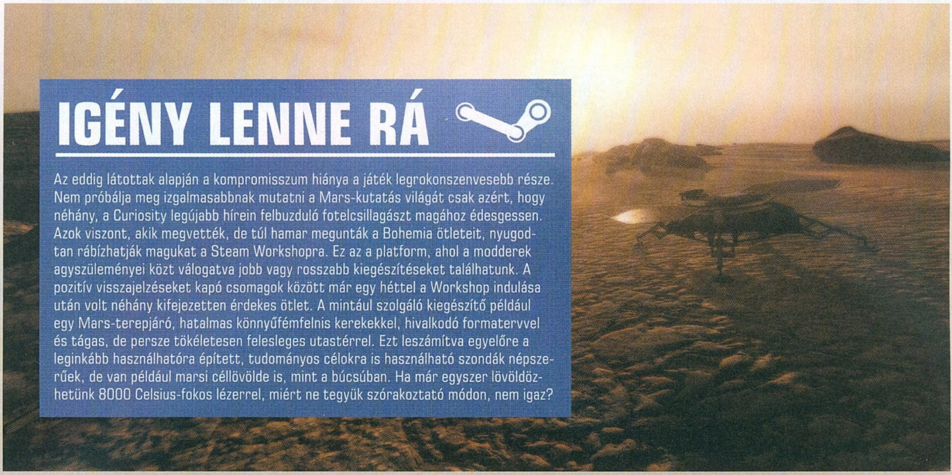
Ezek eleinte kimerülnek abban, hogy vegyünk mintát a légkörből, meg hogy fotózzuk le egy kráter peremét, esetleg markoljunk egy nagyot a fura fekete homokból (amit a hirtelen elillanó szárazjég hoz létre amúgy – na pont ilyesmiknek néz majd utána az ember, ha elkezd játszani a programmal). Ezek a tevékenységek általában nem igényelnek sokkal többet annál, mint hogy odafordítsuk a megfelelő kamerát a megfelelő, a képen egyébként hatalmas zöld sávval bekeretezett területre, és megnyomjuk a gombot. Az elején először csak ezt a képrögzítőt kell birizgálni, aztán egy fúrókart leereszteni, és csak aztán a gombot nyomkodni. Ha megvan a mérés, teljesítettük a célt, a földi irányítás örül, mi pedig szintet lépünk, ami újabb küldetéseket jelent, ezúttal valamivel bővebb műszerezettség mellett.

A Mars-járókig a harmadik-negyedik küldetés környékén jutunk el, ekkor újabb apróságokkal bővül a játék. Nekiállhatunk ugyanis autózni, de bizony ebben sem sok – hagyományos értelemben

Sajnos a több milliárdos költségvetésbe nem mindig fér bele egy jó minőségű képet közvetítő kamera...





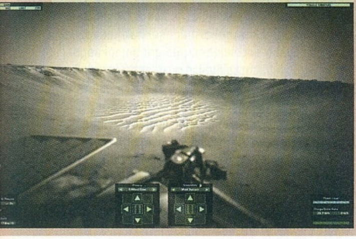


IGÉNY LENNE RÁ

Az eddig látottak alapján a kompromisszum hiánya a játék legrokonszenvesebb része. Nem próbálja meg izgalmasabbnak mutatni a Mars-kutatás világát csak azért, hogy néhány, a Curiosity legújabb hírein felbuzduló fotelcsillagászt magához édesgessen. Azok viszont, akik megvették, de túl hamar megunták a Bohemia ötleteit, nyugodtan rábízhatják magukat a Steam Workshopra. Ez az a platform, ahol a modderek agyszüleményei közt válogatva jobb vagy rosszabb kiegészítéseket találhatunk. A pozitív visszajelzéseket kapó csomagok között már egy héttel a Workshop indulása után volt néhány kifejezetten érdekes ötlet. A mintául szolgáló kiegészítő például egy Mars-terepjáró, hatalmas könnyűfémfelnis kerekekkel, hivalkodó formatervvel és tágas, de persze tökéletesen felesleges utastérrel. Ezt leszámítva egyelőre a leginkább használhatóra épített, tudományos célokra is használható szondák népszerűek, de van például marsi céllövölde is, mint a búcsúban. Ha már egyszer lövöldözhetünk 8000 Celsius-fokos lézerrel, miért ne tegyük szórakoztató módon, nem igaz?

vett – öröm lesz. Már csak azért sem, mert bármelyik sarki egy eurós boltban komolyabb menetteljesítménnyel megáldott távirányítós autót vehetünk gombokért, a marsi terepjárók pedig nem a robotvilág agarai. Ráadásul itt már az összeállításra és a tesztekre is érdemes figyelni egy kicsit. A Take On Marsban ugyanis mi dönthetjük el, mi legyen a Marsra küldött szondán. Ezt elsősorban persze úgy kell összeállítani, hogy végre tudjuk hajtani a feladatokat (tömegspektrométert, fúrót és egyéb izéket vinni, ha pont ezekre van szükség a mintaelemzéshez). Ez azonban még kevés, arra is oda kell figyelni, hogy a szerkezet energiamoduljai elbírják majd a terhelést. Nekem például van egy Mars-járóm, amit kicsit túldimenzionáltam, így két napot kell várnom, hogy feltöltődjenek a telepek, és odébb gurulhassak egy kicsit. A napelemek Naphoz viszonyított helyzete sem mindegy, és bizony könnyen bent ragadhatunk egy kráterben, ha nincs elég kraft az akkukban ahhoz, hogy kinavigáljuk szegény gépünket az árnyékból.

A Mars ugyan meglehetősen ingerszegény környezetet kínál, de ez a marsjárók szerelmeseit aligha zavarja



MÉSZ, MÉSZ, MEGHALSZ

Szintén a gurulni képes eszközöknél jön be a játéknak hatalmas életszerűséget adó elem, a fizikai sérüléseket modellező alrendszer. A helyzet ugyanis az, hogy a szűk látószögű, szemcsés képű objektívekkel mindig csak annyit látunk a körülöttünk elterülő mostoha környezetből, mint amennyit egy tolatókamerán lát az ember. Vagyis ami igazán fontos, az a szemnek bizony láthatatlan, és csak akkor tudjuk meg, micsoda éles peremű szikla is volt mögöttünk vagy mellettünk, amikor felsír az alumínium és törik a napelem. Az ilyen karambolokat csak a legritkább esetben ússzuk meg büntetlenül, ha meg leszánkázunk egy Trabantnyi kövekkel csipkézett domboldalon, akkor nincs az a földön kívüli civilizáció, ami összelegózza a maradványokat a homokból. Ráadásul bukjuk a terepjárónkra elköltött pénzt is, rosszabb esetben pedig a lehetőséget, hogy a következő küldetésnél is használhassuk ugyanezt a gépet. Nem mellesleg a fejlesztők a marsi homokviharokat is beleprogramozták a játékba, szóval, ha óvatosan vezetünk, még akkor is ott a lehetőség, hogy egy durva homokforgatag üsse ki szegény kis járgányunkat. Ahhoz, hogy elkerüljük az ilyen malőröket, a fellövés előtt célszerű a labor hátsó kertjében is megfuttatni a masinát. Itt gyorsan kiderül, hogy a napelemek elég energiát szolgáltatnak-e ahhoz, hogy marsi körülmények között is képesek legyünk egyszerre előremenni és kanyarodni, illetve ha a tesztpályán törjük össze a gépet, az sokkal kisebb probléma, mintha a Marson tesszük ugyanezt.

Láttunk már különös játékokat a Bohemiától, de erre azért még mi sem számítottunk

A játék amúgy meglehetősen spártai. A kezelőfelület egyszerű, de legalább egyértelmű, a grafika pedig elsőre mellbevágóan rossz, de az ítélettel megéri várni addig, amíg normális felbontású kamerákat szerelhetünk a szondáinkra. Eleinte még csak olyan képeket kapunk majd, mint amiket a Marsz-3 nevű szovjet leszállóegység küldött vissza: a mai napig nem tudni, hogy köveket vagy a törött optika szilánkjait látni-e a felvételen. Persze később is csak a kietlen, vörös homoktenger, meg kisebb-nagyobb kavicsok várnak ránk, viszont a készítőknek sikerült elkapni a Mars romantikáját: ha képes vagy perceken keresztül tátott szájjal nézni a különböző szondák és Mars-járók elmúlt 40 évben a Földre küldött képeit, akkor itt sem okoz majd gondot, hogy elszórakoztasd magad a néha félórákig-órákig tartó autókázások alatt.

[IRTA MAHMUD] **Ha megkérdeznénk egy laikustól, hogy az Ultra Street Fighter IV hányadik része a szériának, minden bizonnyal hibbantnak nézne, és rávágná: „a negyedik". Aztán még jobban csodálkozna, mikor elárulnánk, hogy voltaképp a negyedik rész negyedik részéről van szó...**

Persze ahhoz, hogy összeszámoljuk, hány felvonást is élt meg az idén huszonhat éves sorozat, nekünk is növesztenünk kellene még néhány végtagot. Az utcai harcosok kis túlzással bejárták az összes létező platformot, rajongótáboruk pedig úgy duzzadt egyre nagyobbra, mint Ryu szteroidokkal kezelt bicepsze. A siker azonban sokak szerint a capcomos górék fejébe szállt, és a derék japánok a pofonok csattanása helyett már csak a pénzcsörgésre hegyezik a fülüket. Ki tudja, talán az efféle rókabőr-vádak is közrejátszottak abban, hogy a széria legutóbbi epizódjával a fejlesztők elrugaszkodtak az évtizedes sémáktól. A Street Fighter X Tekken azonban éppen merészsége miatt talált vegyes fogadtatásra: a vaskalapos rajongók az újítások ellen lázadtak, míg a változásért epekedő közönség állva tapsolt a ring szélén. Nos, őket ezennel megkérjük, hogy üljenek vissza a helyükre, mert az Ultrának becézett inkarnáció bizony visszatér az alapokhoz.

ERŐEGYENSÚLY

Ez a tény persze aligha keseríti el a rajongókat. Ahogy azt a Street Fighter X Tekken is bizonyította, ebben a sorozatban nem igazán van létjogosultsága a nagyobb változásnak, annál inkább szükség van azonban az erőegyensúlyt célzó finomhangolásra. Az ilyen apró módosítások persze nem fogják lázba hozni az újoncokat, sőt, a hétvégi bunyósok minden bizonnyal észre sem veszik majd, hogy Chun Li támadásai valamivel többet sebeznek, vagy éppen azt, hogy Ken immár gyorsabban rúg guggolva. A játékba több száz órát beleölő, bajnokságokon izzadó megszállottaknak azonban olyan ez, mintha kedvenc harcosuk a járást tanulná újra, az egy-egy módosult mozdulatból indítható új kombókról már nem is beszélve.

ADATOK

KIADÓ
Capcom
FEJLESZTŐ
Capcom
MŰFAJ
verekedős
MEGJELENÉS
2014 tavasz
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Street Fighter IV
2009 (CAPCOM)

Super Street Fighter IV: Arcade Edition
2011 (CAPCOM)

Az Ultra játékmeneti változásai tehát a rutinos kontrollermágusoknak kedveznek, tágabb értelemben pedig a bajnokságokat hivatottak változatosabbá tenni. A nyilatkozatok szerint a Capcom elsődleges célja, hogy a megmérettetéseken az eddig mellőzött karakterek is labdába (meg egymásba) rúghassanak, és ne minden második induló Akumát válassza a tornákon. A játék producere, Ajano Tomojaki szerint a valódi erőegyensúly megteremtéséhez több ezer visszajelzést nyálaztak át, és ezek alapján küldik vissza az edzőterembe az olyan nyeszlettnek ítélt harcosokat, mint például a gumitestű Dhalsim. A kiegyensúlyozottságot természetesen a jelenleg népszerű karakterek gyengítésével is el lehetne érni, a fejlesztők azonban erősen fogadkoznak, hogy ezzel a módszerrel nem lépnek majd a játékosok tyúkszemére, és inkább bónuszokat osztanak maflások helyett.

RÉGI ÚJDONSÁGOK

A Capcom ugyanakkor büszkén hirdeti, hogy az Ultra Street Fighter IV nem holmi átcímkézett javítócsomag lesz, és a játék bővelkedik majd új tartalomban. Ez jelen esetben öt karaktert és hat pályát jelent, ám a látszat még a nyers számok tükrében is csalóka. Az öt „új" harcos közül ugyanis négyen már tiszteletüket tették a Street Fighter X Tekkenben, így csak azért viselhetik az idézőjeles titulust, mert a kérdéses epizód nem része a kánonnak. Ilyen kétes körülmények között tér vissza tehát Elena, az afrikai hercegnő, Hugo, a német hústorony, Rolento, a háborús veterán és Poison, a vitatott nemi identitású domina. A karaktermodellek és

1 Ez az a mozdulat, ami után a legtöbbünk nemhogy nem harcolna tovább, de talán többet lábra se állna

STREET FIGHTER REKORDOK

A LEGTÖBB TORNAGYŐZELEM

A nemzeti és nemzetközi tornákra vonatkozó Guinness-rekordot egy brit fiatalember, Ryan Hart tartja. Ryan az első Street Fighter '87-es megjelenése óta összesen harminc bajnokságon aratott győzelmet hét különböző országban – felkészülés gyanánt heti 15 órát edz a játékban.

A LEGHOSSZABB GYŐZELMI SOROZAT

Talán nem meglepő, hogy ezt a rekordot is a villámkezű Ryan Hart tartja. Hősünk egy négyórás csetepaté alatt összesen százhatvankilenc (!) kihívót győzött le egymás után a Guinness-bizottság legnagyobb megdöbbenésére. Ellenfelei átlagosan tizenkét másodpercig húzták a ringben...

A LEGNAGYOBB VEREKEDŐS SOROZAT

Ezt a címet maga a Street Fighter érdemelte ki 2011-ben. Ahogy arról a cikkben is szó volt, még jó pár végtagot kellene növesztenünk, hogy összeszámoljuk az eddig megjelent epizódokat – konkrétan huszonhármat, hiszen a rekord bejegyzéséig 133 eltérő kiadást élt meg a sorozat.

az animációk többsége természetesen egy az egyben a Street Fighter X Tekkenből érkezik, egyedül a játékmenetet érintő eltérések miatt átprogramozott ultra kombók nyújthatnak némi meglepetést. Ennek fényében talán nem meglepő, hogy a legnagyobb érdeklődés a titokzatos ötödik karakter személyét övezi – róla a fejlesztők csupán annyit voltak hajlandók elárulni, hogy még nem osztott pofonokat Street Fighter játékban. A bejelentést követően persze rögvest megindult a találgatás – a legtöbben Haggarra, a Final Fight széria egyik ikonikus szereplőjére tippelnek (ez a választás már csak azért is logikus volna, mert a fejlesztők több karaktert átvettek a szintén általuk hegesztett sorozatból).

A Capcom lényegében tökélyre fejlesztette a „húzzunk le még egy bőrt" műfaját.

Egy debütáló harcos ugyanakkor édeskevés a korábbi bővítmények tükrében, ráadásul az említett hat pályát is a Tekkennel keresztezett epizódból emelik át a készítők. Az eddig bejelentett „változások" alapján azonban kár volna leírni az Ultra Street Fighter IV-et, hiszen sok minden nem derült még ki a jövő tavasszal érkező játékról. Hiába tudjuk például már július óta, hogy a sajátos folytatáshoz új játékmódok dukálnak majd, az interjúk során megkínzott fejlesztők egy mukkot sem voltak képesek kinyögni a vonatkozó részletekről. Ha azonban nagyon rosszmájúak akarunk lenni, még azt is feltételezhetjük, hogy a capcomos srácok egyszerűen fogják az SFXT (kétfős) csapatalapú játékmenetét, és bónuszként hozzávágják az egyébként elég soványka csomaghoz. Nem volna váratlan húzás, de inkább ne legyen igazunk!

ÚJABB MÉLYÜTÉS?

Ám bárhogy is alakuljon a dolog, sokan már most lehúzásnak bélyegzik a negyedik-negyedik részt. Adott ugyanis egy program, ami első ránézésre annyiban tér el az előző verziótól, hogy elérhetővé tesz egy maroknyi – újnak csak erős túlzással nevezhető – karaktert és pályát, illetve a további játékmódok ígérete mellett kiegyensúlyozza az eddigi erőviszonyokat. Mi más ez, ha nem egy túlárazott DLC? A Capcom már negyedszer próbálja eladni ugyanazt a játékot!

Nos, valahogy így szólnak a fórumozók sirámai, és valljuk be, nem teljesen alaptalanul. Tény és való például, hogy ezért a csomagért rablás volna elkérni egy teljes játék árát, hiszen a tartalom oroszlánrészét a Super Street Fighter IV: Arcade Editionből emelik át. Fontos szempont ugyanakkor, hogy az Ultra kiadás eleve csökkentett áron fog a boltokba kerülni, továbbá a Super Street Fighter IV-tulajok ennek töredékéért juthatnak hozzá a játékhoz (15 euró a felső határ). Ha pedig belegondolunk, hogy ez az összeg egy combosabb DLC árának felel meg, lassan egy egész korrekt üzletté értékeljük át a fent említett lehúzást. Hatványozottan igaz ez akkor, ha történetesen nem volt szerencsénk az újdonságok forrásaként szolgáló SFXT-hez, de a kezdő utcai harcosok számára is az Ultra tűnik a legjutányosabb választásnak.

Hölgyeim és uraim, ezen a képen a szkander és a seggrepacsi 2013-as világbajnokát láthatják akció közben!

Nekünk, PC-seknek ráadásul külön öröm, hogy a játék – a korábbi epizódokkal ellentétben – „szinte egy időben" fog megjelenni minden platformra, az internetes bunyószolgáltatásért pedig immár a Steam rendszere felel (a gyakran szitokszóként használt Games for Windows Live megszűnése miatt). A pezsgőbontás előtt azonban nem árt belegondolnunk, hogy mit is jelent ez a Capcom szemszögéből. Mivel a PC-s verzióra ezúttal nem kell hónapokat várni, a menetrendszerű DLC-áradatot illetően mi is könnyen a japánok célkeresztjébe kerülhetünk. Ha pedig a fejlesztők még mindig nem tanultak az SFXT nyomán rájuk zúdult gyűlölethullámból, az is előfordulhat, hogy a feloldható tartalmak már megjelenéskor a játékba lesznek kódolva. A Capcom nem először próbálna így pénzt kicsalni a játékosoktól – mi mindenesetre reméljük, hogy a rajongói visszajelzéseket ezúttal az üzleti stratégia terén is figyelembe veszik!

PLANETARY ANNIHILATION

[ÍRTA CHOCHO] **Bolygóközi háborúkat már sokszor vittek monitorra ambiciózus játékfejlesztők, de olyan alkotás, mint a Planetary Annihilation, eddig nem született. A Kickstarteren indult játék új határokat rajzol a stratégiai műfaj számára, melyek egészen az űrig vezetnek.**

A Kickstarter robbanásszerűen tört be a videojáték-iparba, mindenki által ismert kifejezéssé emelve a közösségi finanszírozást, amit tavaly afféle Szent Grálként ünnepelt a játékosközösség, mondván: hurrá, végre azért fizetünk, amit mi szeretnénk látni, és nem egy csomó, unalomig koptatott franchise-ért, melyek évről-évre gyengébbek és fáradtabbak. Bár ez csak részben igaz, annyi biztos, hogy vannak játékok, amik nem létezhetnének a Kickstarter nélkül, a Planetary Annihilation pedig ezek egyik éllovasa, hisz nincs kiadó, ami fantáziát látna egy Total Annihilation (szellemi) folytatásban, ami ráadásul forradalmi ötletek egész sorával operál. Holott az Uber Entertainment játéka pont ilyen: egy RTS, amiben nem hadseregek csapnak össze, hanem komplett bolygók és naprendszerek. Hát csoda, hogy örömtáncot jártam, mikor megtudtam, hogy kipróbálhatom a zárt bétát?

ADATOK

KIADÓ
Uber Entertainment

FEJLESZTŐ
Uber Entertainment

MŰFAJ
RTS

MEGJELENÉS
2013 december

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Total Annihiliation
1997 (GT INTERACTIVE)

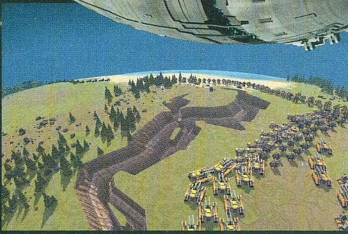
Supreme Commander 2
2010 (SQUARE ENIX)

CSILLAGROMBOLÓK

Vége a kornak, amikor a stratégiai játékok jól körülhatárolt térképeket használtak. A Planetary Annihilationben minden egyes pálya egy kisbolygót formál, melyek egész sokféle formában léteznek. Vannak Holdra emlékeztető, kies, kráteres világok, földtípusú planéták, és sivatagos, forró sárgolyókkal is találkozhatunk. Bár a változatosság gyönyörködtet, a bétában a bolygótípusok még nem befolyásolták túlságosan a játékmenetet, például nem éreztem, hogy a hóval borított lankák megnehezítették volna a hadviselést, vagy hogy a légkör nélküli bolygókról gyorsabban felszállt volna az orbitális egység, ám ezek elvileg mind szerepelnek majd a teljes verzióban, sőt, a béta naprendszer-generátorával akár mi is játszhatunk majd a különböző lehetőségekkel. Bizony, jól olvastátok, a Planetary Annihilationben akár saját naprendszert is lehet építeni, telepakolva meghatározott tömegű, állagú és típusú bolygókkal – legalábbis elméletileg, a mi esetünkben ugyanis a szerkesztő minden indítás után kifagyott. Ez persze nem panasz, elvégre mégiscsak bétáról van szó, egész pontosan a v55089-es változatról, ami a cikk megjelenésére már bizonyosan tovább frissült. Az említett hiányosságok ellenére a játék már most egy sor zseniális funkciót magában foglal, például nemcsak egy, de több bolygón is harcolhatunk, sőt, a kisebb planétákat akár el is mozdíthatjuk pályájukról, hogy az ellenfél saját világát eltalálva tényleg átéljük a cím sugallta bolygóközi megsemmisülést.

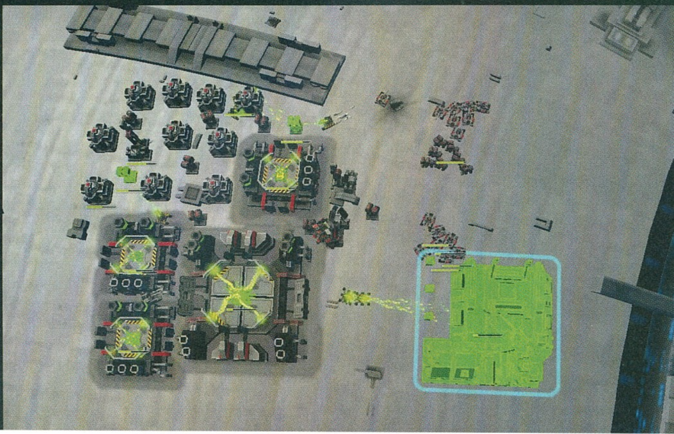
ZŰR AZ ŰRBEN

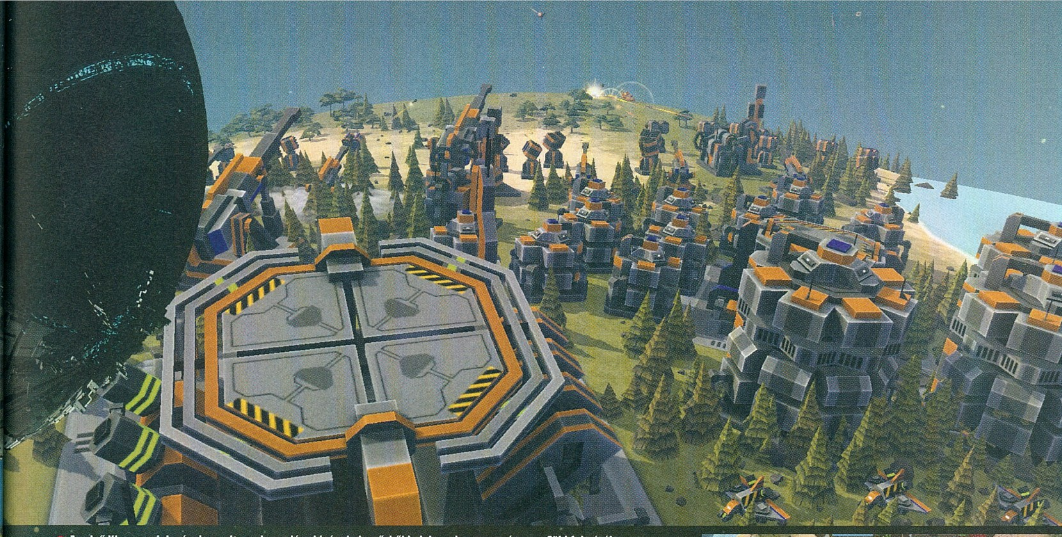
Egy ilyen grandiózus program persze megfelelő játékmenetet és kezelést követel, elvégre sokszor már egy nagyobb sereget sem egyszerű



kommandírozni az átlag RTS-ekben, nemhogy egész naprendszereket átlátni. Csakhogy a Planetary Annihilation nem átlag RTS, hanem egy olyan cím, ami után a műfaj királyai is halovány klónnak tűnnek majd. Az első félóra során még csak az tűnik fel, hogy milyen lassú a játék. Egyetlen építkező robottal indulunk, ami egyben az avatarunk is – ha elpusztul, végünk, szóval nagyon kell vigyáznunk rá. Az épületek felhúzása lassú, monoton folyamat, és ezen az sem segít, hogy minden gyárnak megvan a maga építőegysége, amik együttes erővel is permetezhetik a sugárzó taknyot, mely matéria a csupa fém óriások legfontosabb alapanyaga. Az ércet bányászni kell, és bár a bolygók felszínén található fejtések száma véges, de az alattuk található nyersanyag szerencsére kiapadhatatlan – érdemes tehát olyan hamar új planétára látogatni, amennyire csak lehet, hogy minél több bányát létesíthessünk.

Sajnos a játéknak még vannak olyan részei, amik nem néznek ki túl jól. Persze ennek is megvan az előnye, elsősorban az alacsony gépigény, ami miatt még egy több éves vason is kifejezetten jól fut a PA – és ez még csak egy béta változat!





Az első Xbox megjelenésekor volt egy legendás videó, ahol az űrből indulva a kamera egészen a Föld felszínéig, egy azon heverő almáig zoomolt – ez többé már nem ígéret, hanem valóság, hiszen a PA-ban tényleg ekkorák a léptékek!

A menedzsment másik kulcsfontosságú erőforrása az energia, amit erőművekkel termelhetünk. Amennyiben letettük az első tucat áramfejlesztőt, jöhetnek a védelmi épületek, majd a gyárak, végül az olyan különleges, szuperfegyvereknek is betudható cuccok, mint a nukleáris rakétasiló vagy a lézersugaras műhold. Az alapok lefektetése miatt a Planetary Annihilation tényleg nagyon lassan indul be, emiatt még az is előfordulhat, hogy az első pár játékot szimplán unja az ember – ám a látszat ne tévesszen meg senkit! Már az a tény, miszerint egy átlagos meccs nagyjából két óra hosszú, árulkodó jele a játék mélységének. A rusholás ritka, ez nem az a program, amiben bárki is szívesen lerohanja a másikat – már csak azért sem, mert elég letenni pár védelmi épületet, és máris visszaverhetjük a támadásokat. A Planetary Annihilation elsősorban a türelmes, taktikus játékosoknak kedvez, akik szeretnek kivárásra játszani, és lassú fejlődést követő, összehangolt támadássorozattal aratnak győzelmet. Már ha győznek ugye; mivel a bolygók közti közlekedés kötetlen, akár az utolsó pillanatban is változhat a leányzó fekvése, hiszen elég, ha a végső megsemmisülés előtt a főrobotunkat kimenekítjük a harcmezőről.

Már a bétaváltozat is lenyűgöző, de ha elkészül, új mérföldkő lehet az RTS-ek műfajában.

GÖRÖGTŰZ

Mivel a pálya elhagyása itt majdhogynem követelmény, a klasszikus RTS-ek taktikái nem igazán működnek. A rusholást már említettem, de a körülbástyázás sem hathatós megoldás, hiszen ez esetben elbarikádozzuk magunkat a bányáktól, amik nélkül nagyon hamar kifogy a szufla és tovább lassul az amúgy is csigatempójú termelés. A költözés sok gondot levehet a vállunkról, de nem szabad megfeledkezni arról, hogy az ellenfél is hasonlóan gondolkodik, így nemcsak háborút vívunk a többi játékossal, de átéljük a hidegháborús űrverseny egy zanzásított változatát is. A legjobb dolog mégsem a játék ötletessége – mert jópofa elképzelések tömegével léteznek a videojáték-iparban, elég csak körülnézni az indie szférában –, hanem az, hogy ezek az ötletek működnek. A Planetary Annihilation kezelése az első egy óra után magától értetődő, a minimalista interfész és az egérgörgőre optimalizált zoomolás, ami szó szerint a kozmoszig lökheti a kamerát, könnyed és természetes, mintha minden korábbi játékban ezt csináltuk volna. Épp ez a gördülékenység az oka annak, hogy hajlamosak vagyunk elfelejteni a játék eddigi vívmányait, és olyan apróságokon

bosszankodni, mint hogy nincsenek eltérő frakciók, vagy hogy a mesterséges intelligencia a jelenlegi állapotában nem tud mit kezdeni a védelmi épületeinkkel.

GAMMAVERZIÓ

Azt azért nem árt tudni, hogy a Planetary Annihilation bétatesztje jó ideje tart, sőt, már az alfaverzióhoz is hozzáférhettek azok, akik hajlandók voltak a gyűjtői kiadás 30 ezer forint körüli árát kicsengetni. Volt tehát honnan fejlődni, és van még hátra munka bőven, főleg, hogy a premiert decemberre lőtte be az Uber Entertainment, ami bizony nagyon közel van. Hogy kész lesz-e a játék az ünnepekre, nem tudom, de az biztos, hogy már most is sokkal jobban várom, mint bármely más év végi játékot (főleg úgy, hogy a Watch Dogsot eltolták tavaszra). Összetettsége, hangulata, játékmenete és eddig nem dicsért, pedig minden elismerést megérdemlő látványvilága messze az átlag stratégiák fölé emelheti, elérve azt, amit az Uber valóban szeretne: egy új generációs RTS-t létrehozni. Mindehhez viszont elkélnek majd az olyan, a bétában nem elérhető funkciók, mint a kampány, mely az eddigi információk szerint afféle MMO-ként működik majd: lesz ugyan története, de a játékosnak más hadvezérek társaságában kell boldogulnia egy végtelen, mindig változó virtuális világegyetemben.

Belegondolni is félelmetes a rengeteg lehetőségbe, amit ez a program rejt, és épp ezért nagyon drukkolok a fejlesztőknek, hogy sikerrel járjanak. Viszont a decemberi start jelen állás szerint optimista becslés – jobb lenne várni pár hónapot, hogy ne utólagos foltozással váljon azzá a játékká a Planetary Annihilation, amire ez a grandiózus koncepció hivatott.

[ÍRTA MAHMUD] **Legendákat feltámasztani nem könnyű feladat, különösen, ha egy olyan sorozatról van szó, melynek legutóbbi epizódja majd 15 éves. A dolgot persze még így is lehet nehezíteni, például azzal, hogy a kiadó a Double Helixet bízza meg a kihantolással.**

Igen, a Silent Hill Homecomingért és még megannyi középszerű játékért felelős Double Helixet. Valakinek bizony nagyon elgurult a gyógyszere a Capcomnál, gondolhatnánk, ha egyik kultikus sorozatukat éppen a kaliforniai fejlesztők kezébe adják. Aki azonban hajlott kora okán emlékszik a '89-ben megjelent klasszikusra, minden bizonnyal szájtátva nézte végig az első játékmenet-videókat – aztán jó esetben még ki bírta nyögni, hogy „Hiryu visszatért".

REINKARNÁCIÓ

Persze sokan vannak, akiknek semmit sem mond ez a név, vagy csak látásból – mondjuk a Marvel vs. Capcomból – ismerik a hányatott sorsú széria főszereplőjét. Nos, nekik álljon itt egy bekezdésnyi történelemóra! A magyar nyelveket két szótaggal összegubancoló Hiryu egy high-tech nindzsákat tömörítő elit alakulat tagja, aki amellett, hogy több ízben is megmentette a világot, rengeteg rajongót szerzett magának a japán játéktermek hőskorszakában. Sajátos védjegye a Cypher nevezetű plazmakard, ami lényegében egy borotvaéles pallos és egy tonfa keveréke – persze már megszokhattuk, hogy a keleti fikciók nem a legéletképesebb ötletekkel operálnak. Hiryu mindenesetre a fizika törvényeire fittyet hányva forgatja ezt a csodafegyvert, és miszlikbe aprít mindenkit, aki az útjába áll. Az eredeti Striderben hősünk a futurisztikus, kommunista Kazahsztánban lendült akcióba, hogy likvidáljon egy rejtélyes diktátort, nekünk pedig nyaktörő tempóban kellett platformról platformra navigálnunk a tengernyi ellenfél között.

Nos, a már őszülő rajongók legnagyobb örömére a Double Helixnek esze ágában sincs változtatni ezen a koncepción. A Strider tehát 2014-ben is egy pergő akció-platformer marad, ráadásul a fejlesztők a klasszikus oldalra görgetős pályamechanizmust is megtartották – nyilván a mai elvárásokhoz igazított, „két és fél dimenziós" trendeket követve. Hiryunak ebben a régi-új környezetben kell helytállnia akrobatikus mozdulatokkal és kardforgatással, ám sok más platformerrel ellentétben ez a két játékelem itt szinte egyáltalán nem különül el egymástól. Értem ezalatt azt, hogy a Striderben nincsenek kizárólag ügyességi, vagy csak a harcra kihegyezett etapok: a nindzsaszaltók és a villámgyors suhintások mindig kéz a kézben járnak. Az ellenfelek legyűréséhez kulcsfontosságú követelmény a gyorsaság, hiszen míg Hiryu elsősorban a közelharcban jeleskedik, addig a vörös elvtársak inkább a nyers tűzerőre hagyatkoznak. Szerencsére főhősünk nem hiába számít elitkatonának: olimpikonokat és cirkuszi mutatványosokat megszégyenítő ugrásaival játszi könnyedséggel tér ki a rá zúduló golyózápor elől, feltéve, hogy elegendő lendületet gyűjtött az attrakcióhoz. A Strider egyetlen, monumentális pályáján ezért aligha lehet bámészkodni. Amíg nem vagyunk benne biztosak, hogy az összes ellenfelet felaprítottuk a közelben, lényegében tilos a megállás, ezért gyakran tűnhet úgy, hogy a játék maratoni hosszúságú kombók és kivégzések láncolatából áll.

Hiryu irányítása ráadásul meglepően egyszerű és intuitív, ám ez semmiképp sem jelenti azt, hogy a Strider nem nyújt megfelelő kihívást. Sőt! Azok a kiválasztottak, akik leülhettek a játék demópályája elé, arról számoltak be, hogy

ADATOK

KIADÓ
Capcom
FEJLESZTŐ
Double Helix
MŰFAJ
beat 'em up
MEGJELENÉS
2014 tavasz
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Bionic Commando Rearmed
2008 (CAPCOM)

Shadow Complex
2009 (MICROSOFT)

A Striderhez hasonló játékok évekkel ezelőtt elhagyták a PC-t, így az új rész érkezése erre a platformra kifejezetten örömteli hír: remélhetőleg a jövőben sokkal több ehhez hasonló cím lesz a konzolvilágon kívül is

STRIDER TÖRTÉNELEM

STRIDER

Hiryu első – és sokak szerint máig legjobb – kalandja szinte azonnal a japán játéktermek mérvadó klasszikusává vált, s nem utolsósorban ez volt a Capcom egyik első igazi sikerjátéka a Street Fighter II-vel elért áttörésig. Talán ezért is meglepő, hogy maga a kiadó miért ült aztán ennyi évet a sorozaton.

STRIDER (NES)

Az első japán verzióval párhuzamosan zajlott az amerikai változat fejlesztése, mely a Nintendo konzoljára jelent meg még ugyanabban az évben. Az „amerikai" Strider története azonban érdekes módon az eredeti japán mangán alapult, maga a játék pedig jóval több kalandelemet vonultatott fel.

STRIDER II

Az első folytatásra nem kellett sokat várni: az Európában fejlesztett játék 1990-ben jelent meg. A Strider II azonban amellett, hogy számos érthetetlen változást hozott (Hiryut Hinjóvá keresztelték át, és valamiért robottá tudott alakulni), borzasztó értékelésekkel lett megverve a szaksajtóban.

STRIDER 2

A méltó folytatás csak '99-ben érkezett meg arab számozással, ezúttal már a Capcom gondozásában. A PlayStationre is kiadott játék ugyan közel sem volt tökéletes (az élményt a bugyuta történet és a felvizezett nehézség gyengítette), de legalább hű tudott maradni az első Strider szellemiségéhez.

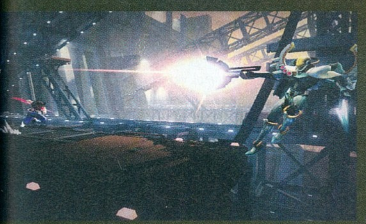
a Double Helix üdvöskéje nemcsak hangulatában és stílusában, de nehézségében is a '89-es eredetit idézi. Az egyik meggyötört sajtómunkás száját még a Super Meat Boy neve is elhagyta a nagy lelkendezés közepette, ami valljuk be, elég jó ómen, ha összehasonlítási alapról van szó.

A JELSZÓ: METROIDVÁNIA

Az egyelőre jogos méltatás és a fejlesztők marketingkönyvekből előadott szólamai mellett a Metroidvania az a kifejezés, ami a legtöbbet szerepel a nyilatkozatokban. Ez persze manapság korántsem meglepő, hiszen ezt a fogalmat mindenki menetrendszerűen előrángatja, ha készülő platformerekről van szó. Magát a kifejezést két klasszikus széria, a Metroid és a Castlevania nevének összeollózásával alkották meg, és alapvetően olyan platformjátékokat takar, melyekben a kötelező ugrabugrán és akción túl kaland- és RPG-elemek is helyet kapnak.

Nem ez lesz 2014 legjobb játéka, de egy méltó visszatérés azért még kisülhet belőle.

Ahogy azt a készítők büszkén hirdetik, az újraélesztett Strider is egy ilyen játék lesz. A szeptemberben bemutatott, mintegy tízperces demóban talán sikerült egy kicsit túlságosan is hangsúlyozni ezt az egyébként szerencsés vonást: a bejárható pályaszakaszon a fejlesztők nem kevesebb mint öt olyan fejlesztést „rejtettek el", melyek alapvetően befolyásolják a későbbi játékmenetet. Az így szerzett új képességek általában Hiryu tonfa-kardját turbózzák fel, segítségükkel pedig nemcsak az ellenfeleket hányhatjuk gyorsabban kardélre, de addig elérhetetlen területekre is eljuthatunk velük. Remek példa erre az a viszonylag egyszerű fejlesztés, mellyel hősünk erőt gyűjthet egy pusztítóbb, nagyobb hatósugarú támadáshoz; ily módon egyrészt a falkákba verődött brigantik közt is hathatósan rendet vághatunk, másrészt a támadás erejével beindíthatunk olyan generátorokat, melyek bizonyos páncélkapuk kitárásához szükségesek. Az esetek többségében persze a puszta túlélés a tét, így viszonylag egyenes út vezet majd a legtöbb képességhez, de néhány furmányosan elrejtett fejlesztés és a gondos pályatervezés miatt nem lesz ritka eset, hogy újra be kell járnunk a korábban megtisztított platformokat.

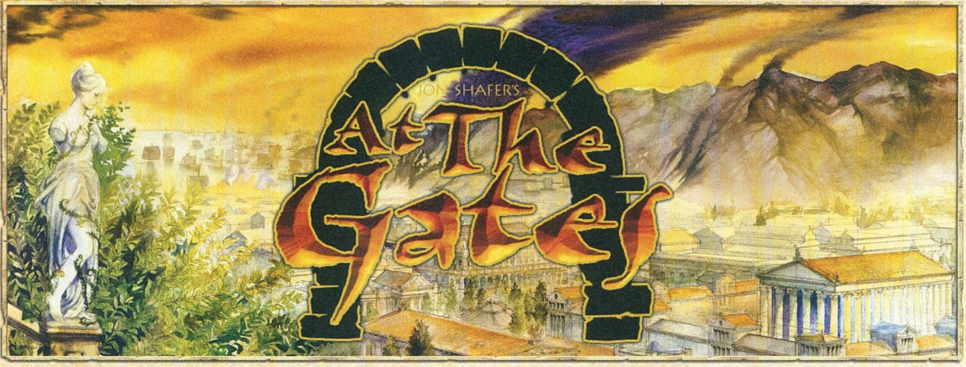


Az ellenfelek életerejének elszívása olyan képesség, amely egyetlen hasonló játékból sem maradhat ki

Mindez természetesen jól hangzik, feltéve, hogy a Double Helixnél nemcsak a pálya méretére fókuszálnak. Amennyiben ugyanis a metroidvaniás rohangálás üres, monoton folyosók tömkelegével párosul, a felfedezés öröme hamar unalmas rutinná sikkad majd. Az eddig látott játékmenet alapján persze nem törhetünk pálcát a Strider felett, de némileg aggasztó tény, hogy az egyes helyszínek kialakítása és hangulata mindvégig ugyanazt a szürke sterilitást sugározza. Reméljük tehát, hogy a végleges pályába sikerül több életet csempészni, és nem csak a rendszeres bossharcok felelnek majd a változatosságért.

KÉTÉLŰ PLAZMAKARD

Utóbbiak egyébként kifejezetten monumentálisnak ígérkeznek: a világhálót bejárt videó zárásaként például Hiryu egy gépesített kínai sárkánnyal vette fel a harcot. A csata teljes egészében a felhők között, a fémgyík hátán zajlott, és bár a végkifejletet nem láthattuk, az már most kijelenthető, hogy ilyen színvonalú bossharcokkal a Stridernek jó esélye van a sikerre. Mindez persze nem volna komoly fegyvertény, ha a Double Helix nem ragadta volna meg ilyen zseniálisan a negyedszázados klasszikus esszenciáját. A játékmenet és a harcrendszer sikeresen utánozza az utánozhatatlant, Hiryu könnyed, dinamikus mozgása és kivégzései láttán pedig a kontrollert szorongatva is valódi harcművésznek érezhetjük magunkat. A keretek tehát adottak – a kaliforniai srácoknak már „csak" arról kell gondoskodniuk, hogy futurisztikus világuk megteljen valódi tartalommal, és az új Strider ne váljon a remek, de kihasználatlan lehetőségek játékává. Amennyiben ez sikerül, a Double Helix nemcsak a saját becsületén esett csorbát javítja ki, de hatalmas szolgálatot tesz a klasszikus platformerekért még ma is töretlenül rajongó közönségnek. Ha pedig elbuknak... nos, nincs az a nindzsa, aki kitérne egy ilyen csapás elől.



At The Gates

[ÍRTA WILSON] **Kétszer annyi pénzt szedett össze a Kickstarteren, mint amennyit eredetileg szeretett volna, és könnyen meglehet, hogy egy komplett játékműfajt emel új magasságokba, mégis elképzelhető, hogy sosem hallottál róla. Ez az At The Gates, az alig három fő által készített stratégia, amely akár a Civilizationt is letaszíthatja a trónról!**

Modkészítőből teljes jogú videojáték-fejlesztővé válni, ha nem is mindennapos, de manapság teljesen átlagos történet. Így kezdte pályafutását a DotA-t minden idők egyik legnépszerűbb, legsikeresebb eSportjáig fejlesztő IceFrog, a szintén a Valve-nél landoló Minh „Gooseman" Le, és az a Jon Shafer is, aki annak idején pályákat és más módosításokat gyártott a Civilizationhöz. Pár évvel később viszont már ő maga irányította a több évtizedes múlttal rendelkező sorozat ötödik epizódjának fejlesztését, ami, mit ad isten, a legtöbb rajongó és szakmabeli szerint pont a létező legjobb Civilization. Ekkora siker után az ember bármit csinálhat – Shafer pedig az ismeretlent választotta, először a Stardocknál próbálkozva, majd ezt követően, a kickstarteres gyűjtések sikerét látva a saját útját járva. A mindössze háromfős Conifer Games természetesen nem FPS-t, MOBA-t vagy szerepjátékot készít, hanem egy vérbeli 4X-játékot, ami nem csupán a stílus eddigi leginnovatívabb darabjának ígérkezik, de még akár a Civilizationt is megszorongathatja.

ADATOK

KIADÓ
Conifer Games

FEJLESZTŐ
Conifer Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2014 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
45%

STÍLUSMINTA

Civilization V
2010 (2K GAMES)

Warlock: Master of the Arcane
2012 (PARADOX)

TE IS, FIAM...

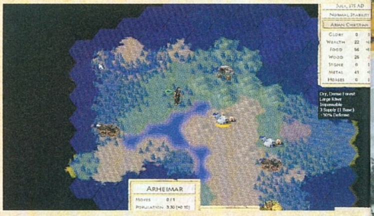
A Civilizationtől eltérően itt nem az egész emberiség sorsát kell egyengetni, sőt, még csak a civilizáció felvirágoztatásáról sincs szó. Az At the Gates főhősei ugyanis barbárok: vándorló, településeiket folyamatosan költöztető népek, akik a Római Birodalom árnyékában tengetik mindennapjaikat. Minden idők egyik leghatalmasabb uradalma túl van az aranykorán, hiszen Krisztus után 375-ben járunk, mikor Róma már keleti és nyugati részekre szakadt, ráadásul a belviszály mellett komoly fenyegetést jelentenek a védelmet folyamatosan tesztelő portyázók, akik lopnak, rabolnak, gyilkolásznak, és esetenként még kisebb-nagyobb területeket is kihasítanak a római farkas testéből.

Miért pont a barbárok a főszereplők, és nem a rómaiak? Mert már kismillió alkalommal (legutóbb ugye pont pár hete a Rome II: Total Warban) át lehetett élni a birodalom összes fontosabb eseményét. Ráadásul a téma és a kor azt is lehetővé teszi, hogy ne egy teljesen üres térképen kelljen nekiállni a hódításnak: tulajdonképpen olyan, mintha az ember a Civilization egy scenariójába, vagyis egy fix történelmi eseményt feldolgozó missziójába csöppenne.

MINT A TÖBBIBEN

A téma tehát új, a játékmenet viszont a régi. A Civilizationhöz és a többi 4X-játékhoz hasonlóan itt is a felfedezésen, a terjeszkedésen, a kiaknázáson és a harcokon van a hangsúly, egy véletlenszerűen generált pályán, ahol a rómaiak mellett rivális barbárok is próbálnak boldogulni. A feladat egyáltalán nem egyszerű, a szabadon felfedezhető, hatalmas méretű területen előbb vagy utóbb mindenképp egymásba futnak a népek, és egyáltalán nem biztos, hogy a hunok vezére, Attila annyira barátságos lesz, mint a rendes, kulturált körülmények között felnőtt provinciális kormányzók és azok generálisai, így viszonylag gyorsan leosztásra kerülnek a lapok, és kialakul, hogy ki kivel ápol baráti vagy épp ellenséges viszonyt – hogy aztán ez az egész felboruljon az első nagyobb konfliktus során.

Mivel településből meglehetősen kevés van, ezért itt a Civilizationtől eltérően sokkal gyakoribb látvány a pusztában posztoló őrök és egyéb katonai egységek látványa



Itt ugyanis elsősorban nem a területért folyik a küzdelem, mert bár kell az élettér, de a barbárok sohasem maradnak sokáig egy helyben. Településeik mobilisek, pár hónap vagy év elteltével általában arrébb költöznek, egyetlen ok miatt: kiapad az erőforrás. Az At the Gates példátlan módon nem csökkenti, hanem emeli a kihívást az idő előrehaladtával. Nincs az, mint a Civilizationben, ahol ha sikerül korán megtalálni az ércekben, termőföldben bővelkedő területet, akkor több száz évre előre garantálható a biztonság és a gazdagság. A bányákban itt idővel már nincs mibe belevájni a csákányt, a tikkadt földben többé nem terem meg a krumpli, és ha elég eső sem esik, akkor az éhezés mellett még a szomjhalál veszélye is tényezővé válik.

GYÜN A ZIMANKÓ

Mindez a legfőbb újítás, az időjárás és az évszakok használatához vezethető vissza. Minden kör egy hónapot lendít előre a naptáron – értelemszerűen 12 felel meg egyetlen évnek, és ezalatt beköszönt a tél, leesik a hó, befagynak a tavak és a kisebb folyók, aztán jön a mindent felfrissítő tavasz, majd a tűzforró nyár. Ez nem csupán látványelem, de az egész térképet átformáló jelenség: pár év elteltével komplett síkságok és dombságok tűnhetnek el, az addig biztos megélhetést nyújtó földek helyére sivatag kerül. A legnagyobb veszélyt a tél jelenti, mert a leghidegebb hónapokban teljesen leáll a gazdaság, és a népet, na meg a hadsereget is a raktárakból kell etetni és ruháztatni. Persze a melegebb időszakok sem nyújtanak biztonságot, ott a medrükből kilépő folyók jelentenek problémát, melyek elönthetik a bányákat, elmoshatják a falvakat.

Ez már csak azért is problémás, mert a sereg ellátásáról folyamatosan gondoskodni kell. Az a minimum, hogy enni kapnak, de ha megsérülnek a csatában, a sebeiket is el kell látni, és erre kizárólag a településeken kerülhet sor, ráadásul minél több egység állomásozik ugyanazon a területen, annál gyorsabban fogy a készlet. Télen a hó alaposan megnehezíti az ellátmány eljuttatását, hiszen a fagy széttördeli az utánpótlási vonalakat, így ha lehetséges, akkor mindenképp érdemes elkerülni a csatákat, amint hidegre fordul az idő. És ha mindez még nem lenne elég, akkor ott van a morál is, amely a harci kedvet és a hatékonyságot is befolyásolja: egy jó vezér nélküli, honvágyban szenvedő baka sokkal gyorsabban elhalálozik, mint a jól táplált, adrenalintól hajtott társa. A legtöbb háború ezért nem évekig, csupán egy-két ütközetig tart, míg az egyik felet nem sikerül annyira megtépázni, hogy visszavonulót fújjon. Az időjárás stratégiai jelentősége a küzdelmekre is vonatkozik: muszáj előre gondolkodni, és kiszámolni, hogy mikor fagy be vagy olvad ki egy folyó (és ezáltal megnyílik, vagy épp lezárul egy terület), vagy mikor lesz közlekedésre alkalmas a tenger.

Lehet, hogy nem olyan szép, mint a Civilization, de a játéknak erre nincs is szüksége.

A képeken látható végleges grafika közvetlenül a cikkünk elkészülte előtt került a játékba

Természetesen nem kötelező folyamatosan csatázni, mert még a barbárok is rávehetők a párbeszédre, a tárgyalásra, a diplomácia fortélyaira. Az At the Gates ezen a téren is több újítást szeretne hozni, megpróbálva elkerülni azokat a csapdákat, amiket a Civilization sem mindig tudott: a spártaiságot, vagyis a géppel való kommunikáció korlátozott számú lehetőségeit, és a kiszámíthatatlanságot. Ezer és ezer olyan szituáció volt a rivális sorozatban, amikor egy addig teljesen békés, sőt, akár igaz barátként is tekinthető partner döntött úgy, hogy azonnal háborút indít, vagy olyan követelésekkel áll elő, melyeket egyszerűen lehetetlen volt teljesíteni. Az At the Gatesben mindig lehet látni, hogy a mesterséges intelligencia irányította hadvezérek miért kedvelik vagy épp utálják a játékost, és miként lehetne befolyásolni a véleményüket. Ha például beüt a tél, és a közelben táborozó barbár hadvezér a térdén csúszva könyörög némi ételért, egy kisebb szállítmánnyal is megvehető a hűsége; lesz olyan népcsoport, amely mindig a tengerek és a folyók meghódítására törekszik, olyan, amelyik mondjuk csak lóháton kószáló íjászokat alkalmaz, és persze mindenkit hátba támadó, igazi kétszínű alakokkal is összehozhat a sors.

HOSSZÚ AZ ÚT RÓMÁIG

Kétség sem férhet hozzá, hogy az At the Gates egy igazán ambiciózus játék, amelynek készítői nem a levegőbe beszélnek. Shafer egymaga többet tud a stílusról, mint bárki (Sid Meieren és a Firaxison kívül), ráadásul nem szimpla Civ-klónt akart készíteni, hanem egy tényleges újításokkal felvértezett, a műfaj több hibáját orvosló titánt, amely végre új életet lehelhet a stagnáló 4X-stílusba. Hogy a Civilizationt meg tudja-e szorongatni, azt még nehéz megmondani, de az biztos, hogyha 2014-ben stratégiai játékot kell vásárolni, akkor semmi más nem jöhet szóba, mint a barbárok históriája!

BARBÁR ZSENI A KAPUKNÁL

[ÍRTA WILSON] Vannak azok a fejlesztők, akik kihagynak kérdéseket, a megmaradtakra is csak pár szóval válaszolnak, és vannak azok, akik őszintén, a lehető legbővebben, szenvedélyesen mesélnek. Az At the Gates atyja, Jon Shafer ilyen: kettő helyett nyolcoldalnyi választ küldött kérdéseinkre, így az alábbi interjú csak szemelvény, a teljes szöveget a lap megjelenését követő hetekben a PC Guru Online-on olvashatjátok majd el!

Történelem- és informatika szakon végeztél az egyetemen, ami megmagyarázza, miért is kezdtél a Civilization-sorozattal foglalkozni, de pontosan hogyan csöppentél a játékfejlesztésbe?

A gimiben egy jó barátom mutatta meg a Civilization 2-t. Korábban sosem játszottam ilyen típusú játékkal, sőt, igazából arról sem volt fogalmam, hogy egyáltalán milyen is a kínálat. Miért pont a Civ? Mert magával ragadott a grandiózussága. Játszottam már stratégiai játékokkal, de olyannal még nem, ahol tényleg mindent irányítani lehetett: nem egyszerűen egy sereget és egy célpontot adott a játék, hanem a választás lehetőségét. Én magam dönthettem arról, hogy hol, kivel és miért is szeretnék harcolni. Ezek után már nem telt el sok idő, míg felfedeztem a modok világát, főleg, mert kiskorom óta foglalkoztattak a hobbiprojektek.

2005-től 2011-ig a Firaxisnál dolgoztál, méghozzá a Civilization-sorozaton. Milyen volt egy ilyen legendás csapat tagjának lenni?

Elképesztő. Mindig is arról álmodtam, hogy a Civilization-sorozaton dolgozzak, de sosem gondoltam arra, hogy ez meg is valósulhat. A Civilization V fejlesztésének vezetése még ennél is szürreálisabb volt! Azért vicces, hogy minél tovább dolgozol valamin, annál természetesebbnek tűnik egy idő után, így hat év elteltével azért már eloszlott az a lila köd.

Megfordultál a Stardocknál is – milyenek voltak az ott eltöltött évek? Mindent meg tudtál valósítani, amit célul tűztél ki?

A Stardock is kiváló munkahely, különösen egy tervező számára. Elsősorban mások ötleteinek kidolgozásában segédkeztem, de idővel egy saját projekt elindításában is részt vehettem. Eldöntöttem, hogy egyáltalán nem folyok bele a programozásba, kizárólag a legfontosabb dolgokkal foglalkozom. Ezt kifejezetten radikális váltásként éltem meg, mert a Civilization V esetében teljesen belefolytam a kódolásba is. Azonban a dizájn alakításán, a csapat menedzselésén túl még a programozást is bevállalni egyszerűen túl sok egy ember számára, főleg, ha minőségi munkát akar kiadni a kezei közül.

Idővel aztán ráébredtem, hogy azért nagyon hiányzik a tényleges fejlesztésben való közreműködés. Szeretek másokkal közvetlenül együtt dolgozni, de az igazi szenvedélyem az alkotás. Mivel a Stardocknál párhuzamosan több játék fejlesztése is előrehaladott állapotban volt, ezért nem nyílt lehetőség arra, hogy váltsak: a programozást a munkaleírásomhoz illeszteni lehetetlennek tűnt, így nem maradt más választásom, mint ráébredni, hogy ha azt akarom csinálni, amire igazán vágyom, akkor saját céget kell alapítanom. A Kickstarternek és a megszámlálhatatlanul sok digitális piactérnek hála sohasem volt még alkalmasabb időpont független stúdiót létrehozni. Büszke vagyok a Stardocknál végzett munkámra, és biztos vagyok benne, hogy nélkülem is boldogulnak. Jó lett volna még ott maradni, de tudom, hogy a távozásom volt a legjobb döntés.

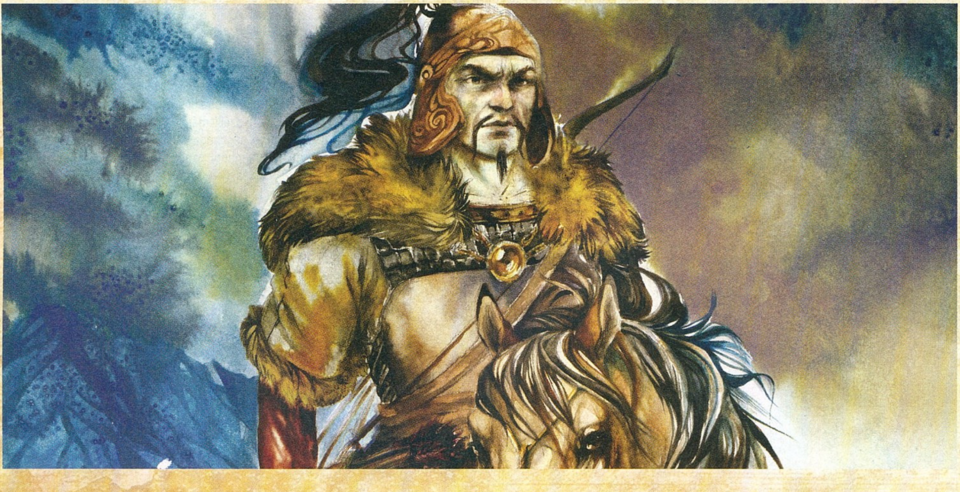
A 4X műfajú játékok rettentő népszerűek manapság. Szerinted mi az oka a fellendülésnek, és téged mivel nyert meg magának?

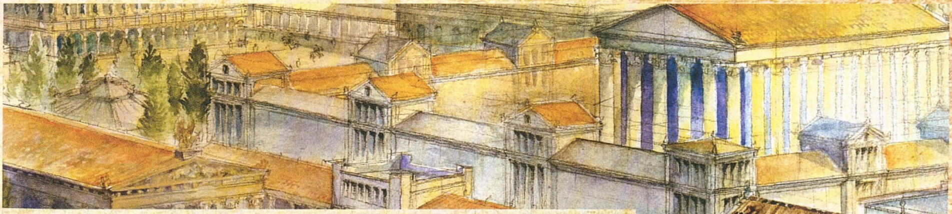
Úgy vélem, hogy a 4X-játékok helyzete kiváló. Nem tudnám őszintén állítani, hogy túl sok innováció történt volna a műfajban, de egyre több és több fejlesztő próbálkozik, és idővel ezek a csapatok jó, érdekes játékokat fognak lerakni az asztalra. Miért szeretem ennyire a 4X stílust? Mert tényleg fantasztikus látni, ahogy kinő egy hihetetlenül komplex világ a semmiből. Ez akkor kifejezetten szórakoztató, mikor a véletlenszerűség is közrejátszik: a procedurálisan generált univerzumoknál sose lehet tudni, mi fog történni legközelebb!

Honnan jött az At the Gates ötlete, és jelenleg milyen szakaszban jár a fejlesztése?

Pár évvel az AtG születése előtt több ötletem is volt egy olyan stratégiai játékról, ahol kiemelt szerep jutott volna a terep változásának. A tény, hogy ebből az egészből az At the Gates lett, ami véletlenül Rómáról és az azt lerombolni igyekvő barbárokról szól, nos, tulajdonképpen annak a következménye, hogy akkoriban épp ez a téma foglalkoztatott. 2012 közepén egy tervezőbarátom elárulta, hogy egy olyan, a római birodalom bukását feldolgozó játékon dolgozik, ahol bizonyos szituációk nem megkönnyítik, hanem megnehezítik a résztvevők dolgát. Már ekkoriban is nagy rajongója voltam Mike Duncan kiváló podcastjének, a „History of Rome-nak” – ezen kisebb-nagyobb események láncolata juttatott el odáig, hogy elnyerje a formáját az At the Gates ötlete. Igaz, hogy már több játék is foglalkozott Rómával és annak bukásával, de a birodalmat kettéroppantó barbároknak eddig mindig csak az antagonista szerepe jutott, és sosem voltak főszereplők.

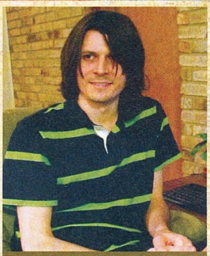
Az ötlet kidolgozása 2012 tavaszán kezdődött, és még ugyanebben az évben eljutottunk oda Jonathan Christtal, a vezető programozónkkal, hogy legyen egy játékmotorunk és egy egyszerű térképünk.





JON SHAFER

KAY FEDEWA



JONATHAN CHRIST

A játék azóta rengeteget fejlődött, a diplomáciát leszámítva minden építőkocka a helyére került. Már van egy kezdetleges mesterséges intelligenciánk, egy végleges grafikai stílusunk, jelenleg pedig a hangok beültetésével foglalkozunk. Persze még rengeteg idő kell, mire minden elkészül!

Miben különbözik az At the Gates a többi 4X stílusú játéktól? Mik az erősségei, mit tud, amit senki más?

Remek kérdés! Igyekszünk, hogy az AtG legyen a stílus következő evolúciós lépcsőfoka. Elsőként ott a nehézség kérdése: a többi 4X-játéktól eltérően itt nem csökken, hanem nő a kihívás mértéke. Az egységek és az épületek alapját biztosító nyersanyagok készlete véges, úgyhogy idővel muszáj lesz megoldást találni a problémára, például a szomszédok kirablásával, új lelőhelyek megtalálásával, de egy ponton túl már egyszerűen sehol sem lesz további alapanyag, úgyhogy nem lehet csak egy helyben ülni, és az idők végezetéig csak előkészülni a távoli jövő összecsapásaira.

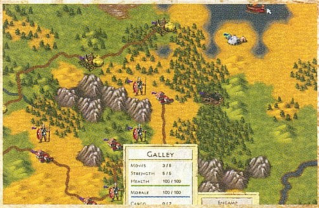
Az AtG másik nagy újítása a terepek evolúciója. A legtöbb 4X-játékban a térkép véletlenszerűen generált, de mi ezen is csavarunk egyet: az idő is tényezővé válik. Minden kör egy hónapnak felel meg, és ahogy múlik az év, úgy változik a környezet: árvizek keletkeznek, befagynak a folyók, mindent ellep a hó és a jég. Emiatt is alaposan át kell gondolni minden lépést, mert egy téli invázió szinte mindig rosszul végződik.

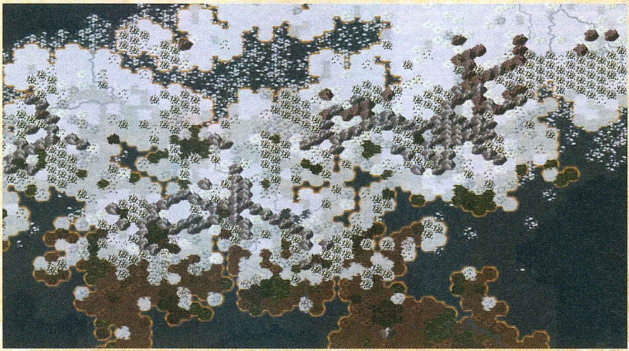
A harmadik újítás a mesterséges intelligencia tökéletesítése: jobbat akarunk alkotni, mint eddig bárki. Jelenleg a véletlenszerűségnek semmi szerepe sincs az MI működésében: minden résztvevő a rendelkezésre álló erőforrásait figyelembe véve választ stratégiát. Idővel megtalálja a kedvenc partnereit és ellenségeit, bosszút forralhat.

Amikor azt mondom, hogy meg akarjuk csinálni minden idők legjobb 4X MI-jét, nem viccelek. Pokolian nehéz lesz, sokáig fog tartani, de kivitelezhető. A legtöbb játéknak nem kell tökéletes MI, de mi szeretnénk, ha az AtG egyik legjobb, legkidolgozottabb eleme lenne, amely kiemeli a többi stratégiai játék tömegéből.

A legtöbb 4X-játék csak féltávig izgalmas: ahogy sikerül elérni azt a pontot, amikor már nincs hova terjeszkedni, a játékmenet onnantól kezdve nem áll másból, mint a várakozásból, míg elkészül egy épület, megjelenik egy új találmány. Ti hogyan szeretnétek ezt elkerülni?

Az AtG egyik legfontosabb része az erőforrások elapadása. Volt már olyan stratégiai játék, amiben





szerepelt ez a funkció, de ilyen formában, más 4X-címben még nem volt. Miről van szó? Arról, hogy idővel egyszerűen elfogy az arany, az ezüst, a kő, így a játékosnak új lelőhelyet kell találnia. Ez azért is működik kiválóan, mert az AtG főszereplői, a barbárok vándorló nép, és nem egy fix helyen élnek, mint a hasonló játékokban. Idővel komoly rivalizálás várható emiatt, hiszen minden fél elkezd kutatni a még kiaknázatlan lelőhelyek után. A célunk, hogy a játékos folyamatosan nyomás alatt álljon, és ne üljön a babérjain, zsinórban tízszer is megnyomva a „következő kör" gombot.

A Civilization-sorozat mindig kiváló kiegészítőket kapott, új civilizációkat, küldetéseket adva át a játékosoknak. Ugyanerre számíthatunk az AtG esetében is? Mi a helyzet a modokkal?

A modolás egyértelműen benne lesz az AtG-ben. Gyakorlatilag az egész játékot át lehet formálni: kompletten lecserélhető a grafika, lesz pályaszerkesztő, minden paraméter XML-formátumban kerül tárolásra, de még a mesterséges intelligencia, a menürendszer és a térképgenerátor forráskódját is kiadjuk.

A kiegészítő témája kapcsán is van már ötletem: arra gondoltam, hogy milyen jó lenne a barbárok helyett a rómaiakat irányítani! Ennek megvalósítása rengeteg munkával jár: a rómaiak egészen biztosan nem fognak egyik helyről a másikra költözni, úgyhogy alaposan át kell hozzá írni a játék működését. Szeretek új ötletekkel kísérletezni, de fókuszáltan, így nincs sok esély nagyobb AtG-bővítményekre. Van viszont már több új játékötletem is, de erről beszéljünk inkább később!

FREE-TO-PLAY JÁTÉKOK A STEAMEN

[ÍRTA WILSON] *Egy métert sem lehet megtenni a játékvilágban úgy, hogy ne kerülne elő a free-to-play fogalma. Sajnos nagyon kevés olyan játék van, amely tisztességes módon kezeli a mikrotranzakciókat: a legtöbb program méregdrága, számottevő előnyt adó tárgyakban, kiegészítőkben látja a jövőt, így nehéz megtalálni a F2P-játékok tengerében azokat, amik nemcsak jók, de akár még érdemes is rájuk áldozni némi pénzt. Ebben a választásban szeretnénk segíteni cikksorozatunkkal, ahol igyekszünk összeszedni a Steamen elérhető, színvonalas darabokat, minden elképzelhető műfajban, legyen szó shooterről, stratégiáról vagy épp szerepjátékról.*

AKCIÓ

TEAM FORTRESS 2

Fejlesztő *Valve Software*
Megjelenés *2007.10.10.*
Multiplayer *32 fő*

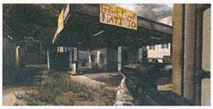
Az etikátlan, bicskanyitogató mikrotranzakciók korában egyszerűen hihetetlen, hogy létezhet olyan játék, mint a Team Fortress 2, ahol tényleg csak és kizárólag olyan tárgyakat lehet venni, amik nem borítják fel a játékegyensúlyt. Hihetetlen, de igaz: minden idők egyik legjobb játéka és csapat alapú shootere már 2007 óta állja a sarat, és olyan támogatást élvez, mint semmi más. Nem nagyon van még egy olyan program a piacon, ahol a kasztokra bontott csapattagok harca ennyire jól összehangolt, ennyire változatos lenne. A tűzerőt biztosító Katona, az automata gépágyúkat üzemeltető Mérnök, az elsősorban őt védő Piró, az ellenség sorai közé beférkőző Kém, a hátvéd szerepét betöltő Mesterlövész, a védelmet kikémlelő Felderítő, a hatalmas pusztítást végző Robbantó, a mindenkit ápoló Szanitéc, és a hatalmas tűzerejű Gépágyús a létező legjobb harci egységet alkotja. A TF2 az egyik legaktívabb steames játék: átlagosan 40 ezren csatáznak nap mint nap, és mivel a hivatalos térképek mellett ezer és ezer rajongói (a Valve magas minőségét nemhogy megközelítő, de néha azt túl is szárnyaló színvonalú!) pálya, és persze ugyanennyi szerver is van, ezért lehetetlen üresen kongó csataterekre bukkanni. A támogatása példátlan, a Valve minimum évente kiad egy nagyobb frissítést, a köztes időben pedig kisebb-nagyobb foltozgatásokkal tartja fenn az érdeklődést, így a 2007-es első változat össze sem hasonlítható a mostani kiadással. Ott van például a tavaly megjelent Mann vs. Machine játékmód, amely a TF2 világába is elhozta a hordázást, de úgy, hogy mindent megtartott az alapszabályokból. Megmaradtak a kasztok, csak épp az ellenfelekből kieső dollárkötegekkel új képességeket lehet nekik vásárolni, így nincs két ugyanolyan meccs, két ugyanolyan forduló. Itt mindig zajlik az élet, és egy árva petákot sem kell kiadni a teljes játékélményért!

AKCIÓ

AMERICA'S ARMY: PROVING GROUNDS

Fejlesztő *AA Team*
Megjelenés *2013.08.29.*
Multiplayer *12 fő*

A sokadik America's Army játék kissé kilóg a sorból, mert a free-to-play kategóriába való besorolása ellenére olyan, mint a sorozat összes, az elmúlt 11 évben kiadott epizódja: teljesen ingyenes, egy árva fillért sem kell és lehet kiadni érte, hiszen itt nincsenek DLC-k és mikrotranzakciók. Van helyette viszont egy, a Counter-Strike szabályait a Call of Duty tempójával egyesítő játékmenet, teljesen korrekt, alacsony gépeken is elfutó technikai háttérrel megoldva. Habár a hangok hagynak némi kívánnivalót maguk után, maguk a fegyverek kifejezetten jók, és egészen kellemes pályákat is találhatunk benne bőven. Sajnos a regisztrációs folyamat nem teljesen egyszerű, és az indítófelület is csapnivalóan néz ki, de ez a jövőben még változhat. Ha nincs pénzed az aktuális CoD-ra, ha nem érdekel a Battlefield járműves mulatsága, és a Counter-Strike-ot túl nehéznek vagy maradinak találod, akkor ezzel semmiképp sem lőhetsz mellé, főleg, mert teljesen ingyen van. Egy letöltést meg szinte bármi megér, függetlenül attól, hogy jó, avagy rossz-e az adott program. A Proving Grounds pedig jó!



STRATÉGIA

STRONGHOLD KINGDOMS

Fejlesztő *Firefly Studios*
Megjelenés *2012.02.28.*
Multiplayer *100+ fő*

Az első epizód sikerét a későbbi folytatásokkal megismételni képtelen Stronghold-sorozat tavaly váltott jegyet a free-to-play vonatra, legalábbis egy játék erejéig. A Kingdoms mégis teljesen más, mint bármelyik korábbi Strongold: leginkább a Farmville 2-höz lehetne hasonlítani, csak itt nem répát és kukoricát kell termeszteni, hanem várárkot és katonákat. A katasztrofálisan rosszul kinéző és ezer pontra bontott menürendszer mögött megbújó játékmenet a városépítést részesíti előnyben, csak épp mindenhez időkorlátot rendel, így ebben elsősorban azok találhatják meg a számításukat, akik nem tudnak több órát eltölteni egy játék társaságában, és valami olyan élményre vágynak, amit kis adagokban is lehet fogyasztani.

RPG

SPIRAL KNIGHTS

Fejlesztő *Three Rings*
Megjelenés *2011.06.15.*
Multiplayer *4 fő*

Zelda-klónból érthetetlenül kevés található mind konzolokon, mind PC-n, így már csak ezért is érdemes egy letöltésre a Spiral Knights, de ennél azért többet is tud. Lényegében egy jól kinéző akció-kalandjáték, amely teljesen lineáris, feladatokkal, történettel is megtámogatott pályái ellenére szinte minden MMORPG-funkcióval rendelkezik, az új tárgyak és fegyverek létrehozásával kezdve az instance-olt küldetéseken át egészen a hatalmas, több tucat játékost befogadni képes HUB-területekig. Fejlesztése folyamatos, szinte nincs olyan hónap, hogy ne kapna valami nagyobb küldetéscsomagot, ingyeneset és fizetőset egyaránt. Élvezetéhez csapatba sem kell verődni, minden misszió letudható egyedül is, de az élmény barátokkal az igazi.

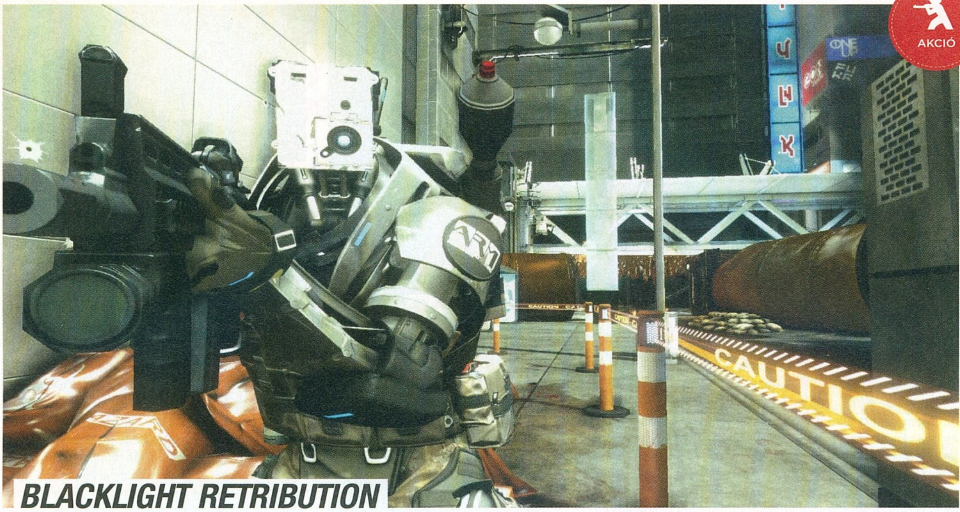
VERSENY

RIDGE RACER DRIFTOPIA

Fejlesztő *Bugbear*
Megjelenés *2013.09.09.*
Multiplayer *1 fő*

Az egész világot meglepte, mikor az évtizedeken át japán kezekben lévő Ridge Racer-saga egy nyugati fejlesztő által gyártott epizóddal gazdagodott. Az Unbounded nem olyan epizód lett, amit újra elővennénk, de a kiadó másként gondolta: a Driftopia lényegében elődje újrakevert, újracsomagolt változata, amit alapjáraton teljesen ingyen lehet letölteni a Steamről. Miért kell akkor fizetni? Tulajdonképpen mindenért lehet: több euróért vásárolható kocsi, az azok megjavításához szükséges csavarkulcs-csomag, és egy nagy adag kártyalap is, mert manapság nem lehet kiadni egy olyan játékot sem, amiben ne lenne valamiféle kártyás megoldás. Az itteni is kicsit izzadtságszagú: a megnyert versenyek után véletlenszerűen kapott lapokkal lehet olyan extrákhoz jutni, mint a jobb tapadás, a több nitro, vagy a szívósabb kasztni. Mivel más free-to-play autós játék szinte nem is létezik, ezért a Driftopiának sincs félnivalója: szép, alacsony a gépigénye és jó az általa nyújtott sebességérzet, de a lassú szintfejlődés mögé rejtett tartalom miatt lehet, hogy sokan már az első óra után megunják.

AKCIÓ



BLACKLIGHT RETRIBUTION

Fejlesztő *Zombie Inc.*
Megjelenés *2012.07.02.*
Multiplayer *16 fő*

Ha nem létezne a Team Fortress 2, akkor egyértelműen a Blacklight: Retribution lenne a platform létező legjobb shootere. A Blacklight eredetileg egyszemélyes kampánnyal is rendelkező, fix összegért árult játék volt, fantasztikus világgal, lenyűgöző grafikával, csak épp mélység nélkül. Szerencsére nem ment az egész kárba, egy teljes újragondolás után free-to-play alapokra helyezték a programot, és multiplayer centrikus játékként küldték ki a piacra. A váltás több volt, mint sikeres: a Blacklight Retribution dobozos játékokat megszégyenítően színvonalas. Az egy dolog, hogy néha egészen elképesztően néz ki, az pedig egy másik, hogy a cyberpunk környezetébe ágyazott harcai mennyire élvezetesek. A fegyverek mindegyike fantasztikusan jó és igazi erő van bennük. És ami a legdurvább, hogy nemcsak a mordályok, de az őket kezelő avatarok is teljes egészében átszabhatók. Kiegészítőből több száz, sőt, talán több ezer van, és mindegyik ténylegesen is befolyásolja az eszközök tulajdonságait. Ha negatívumot kellene találni, az mindenképp a mikrotranzakciók terén keresendő: a cuccok hajmeresztően drágák tudnak lenni, és rengeteg olyan tétel akad a boltban, amit elsősorban csak kölcsönözni lehet (hét napra). Sajnos az ezt összefogni hivatott menürendszer maga a káosz, a karakterek felszerelése, és különösen a tárgyak közti navigáció rémálom, de pár nap használat után bele lehet rázódni ebbe is, és mivel folyamatosan érkeznek a frissítések, ezért talán a jövőben egy kicsit logikusabb felépítésű, tetszetősebb felület is elkészülhet. Megéri a várakozás és a letöltés: cyberpunk FPS-ből alig pár létezik a világon, jó pedig még kevesebb. A Blacklight a hibáit leszámítva egy kiváló, teljes értékű céllövölde, amiben tényleg el lehet veszni, és ami teljesen más hangulatot áraszt magából, mint a műfaj bármelyik másik, jelenleg aktív darabja.

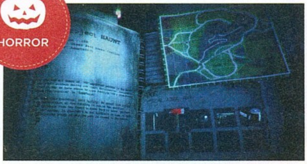
REPÜLŐS

WAR THUNDER

Fejlesztő *Gaijin Ent.*
Megjelenés *2013.08.15.*
Multiplayer *32 fő*

Egyik legnagyobb elmaradásunk pont a War Thunderhez kötődik, hiszen mindössze egyszer szerepelt a magazin előzetesei között. Pedig az orosz játék van annyira jó, mint a rivális World of Warplanes, sőt, sok tekintetben jócskán túl is szárnyalja azt. Legnagyobb erőssége a tálalása: a War Thunder meseszép. Havas, esős, mezős és hegyvidékes tájai is remekül néznek ki, de a program főleg a repülőgépek kidolgozásában mutat túl konkurensén. Legyen szó angol, amerikai, német vagy épp japán masináról, garantált, hogy az utolsó szög is a helyén van, és pontosan úgy fest, ahogy a való életben. Csatái kifejezetten gyorsak, a WoP-vel ellentétben akár percek alatt is eldőlhet, hogy melyik csapat győzedelmeskedik, de a magányos TDM-ek sem tartanak a végtelenségig. Mikrotranzakciós rendszere is bőven tartogat meglepetéseket, bár azt fontos kiemelni, hogy nem olcsó mulatság a géppark bővítése. Aki nem akar a pénztárcájába nyúlni, az hosszú órákig kénytelen gürizni még a legrozsdásabb vasmadárért is, de szerencsére az indulás óta többször is átvariálták a gazdaságot, így elmondható, hogy a fejlesztők tényleg figyelnek a rajongói visszajelzésekre. Mivel a War Thunder tulajdonképpen csak az elmúlt hónapokban tárta fel a kapuit a nagyközönség előtt, ezért még hosszú évekig élvezhetjük a társaságát, ráadásul a jövőben csataterein a repülők mellett tankok és vízi járművek is lesznek, így egyetlen játékban tudni fogja azt, amit a Wargaming három különböző termékre szabdalt.

HORROR



HAUNTED MEMORIES

Fejlesztő *MadMan Theory*
Megjelenés *2013.09.30.*
Multiplayer *1 fő*

Mit tennél akkor, ha egy olyan helyen ébrednél, ahol még sosem jártál?" – kérdezi a játék. A felhasználó kérdése pedig ez: „Mit tegyek, ha horrorjátékra vágyom, de nincs egy fillérem sem?" A válasz a Haunted Memories, műfajának egyetlen indulója, ami tulajdonképpen még csal is, hiszen valójában nem F2P cím. Bár az alapjáték és az első epizód ingyenes, a jövőben megjelenő folytatásokért már fizetni kell. Ez így inkább egy demó egy álomvilágban játszódó rémséges történetről, amiben a Slenderman polipszerű változata kerget egy teljesen elhagyatott erdőben, ahol a Hold fényesebben világít, mint a nap, és ahol a játéktörténelem első olyan zseblámpája van, amely az égvilágon semmit sem tud megvilágítani. Hangulatosnak viszont tényleg hangulatos, így egy próbát mindenképp megér!

AKCIÓ

SUPER MONDAY NIGHT COMBAT

Fejlesztő *Uber Ent.*
Megjelenés *2012.04.19.*
Multiplayer *10 fő*

A Blacklighthoz hasonlóan a Super Monday Night Combat is önálló, fizetős játékként kezdte, és csak ennek bukása után kapott új, free-to-play alapokra helyezett folytatást. A második lehetőséget az SMNC is kiválóan kihasználta, csak épp a hirtelen jött népszerűséget nem tudta megtartani. Pedig alapvetően egy végtelenül egyedi, a MOBA-stílust a külső nézetes shooterekkel házasító játékmenete van, amit a TF2-re emlékeztető külseje dob fel, és az az elképesztő mennyiségű kiegészítő, amit a karakterekre lehet aggatni. Az új ruhák, sapkák, fegyverek és egyéb kiegészítők száma döbbenetes, ráadásul a legtöbbet fizetés nélkül is elő lehet hozni. Illetve csak lehetne: az Uber Entertainment a Planetary Annihiliation fejlesztése miatt 2013 tavaszán teljesen magára hagyta az SMNC-t, és a frissítések eltűnése után a játékosok is kivándoroltak, így rettentő nehéz aktív meccset találni. Ha viszont sikerül, semmihez sem fogható játékélményt ad: adjatok neki egy esélyt, támasszuk fel mi ezt az egyedi kis shootert, mert megérdemli!

RPG

JAGGED ALLIANCE ONLINE

Fejlesztő *Cliffhanger Prod.*
Megjelenés *2013.06.05.*
Multiplayer *2 fő*

Kaotikusabb sorozatot keresve sem találni a Jagged Alliance-nél: annyira sokan készítettek már hozzá folytatást, remake-et, hogy nehéz képben lenni. A Jagged Alliance Online sem éppen mai darab, de a Steamre csak a nyáron került fel. Eredetileg böngészős cím volt, és a kiadása óta csak minimálisan változott. Mit kell róla tudni? Azt, hogy alapvetően kifejezetten jó: messze kevesebb benne a hiba és a hiányosság, mint a többi JA-próbálkozásban, amit elsősorban alapvető funkciók kihajításával (tereptárgyak megmászása, különböző testtartások) ért el. JA-veteránként ez sérelem is lehet, de újoncként fel sem tűnik, ahogy az sem, hogy a pályák alapvetően nagyon kicsik, a kampány pedig csak egy kifejezetten nagy összeg kifizetése után érhető el. Azok, akik nem szeretnének fizetni, próbálkozhatnak a PvP-vel, csak ott meg a szintén valós pénzért vásárolt, a rendes játékkal megszerzett cuccokhoz képest fényévekkel erősebb eszközökkel kénytelenek farkasszemet nézni. A PvP ezért kerülendő, egy nagyobb leárazás során viszont érdemes lehet beruházni az egyszemélyes módra!

STRATÉGIA

AIRMECH

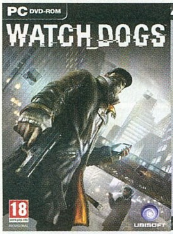
Fejlesztő *Carbon Games*
Megjelenés *2012.11.09.*
Multiplayer *4 fő*

A PC Guru olvasói által feltehetően nem ismert Sega Mega Drive-os klasszikus, a Herzog Zwei lélektani folytatása fura darab: egyszerre stratégia és MOBA, és ezt a keveréket az 1989-es (!) eredetije találta fel, még azelőtt, hogy bárki szájából is elhangzott volna az, hogy DOTA. Főszereplője egy alakváltó robot, aki gyalogos katonaként és repülő egységként is megállja a helyét. A feladat bázisok felállítása és elfoglalása, egységek gyártása, illetve az ellenséges központ elpusztítása. Mindez néha követhetetlen tempóban zajlik: másodpercek alatt el lehet veszíteni egy-egy fontosabb területet, de ugyanennyi idő elég lehet az ellenség elüldözéséhez is. Tetszetős grafikája, számológép szintjén lévő minimum gépkövetelménye, minden részletre kiterjedő oktatómódja miatt tökéletes választás a free-to-play mezőnyben!

ŐSZI-TÉLI PC GURU

KÖZELEDIK AZ ÉV VÉGE, ÍGY ISMÉT FRISSÍTETTÜK AZ ELŐFIZETÉSI AKCIÓINKAT. FIZESS ELŐ NEGYED-, FÉL- VAGY EGY ÉVRE, ÉS KEDVENC MAGAZINOD MELLÉ VÁLASSZ EGY PC-S JÁTÉKOT AZ IDEI ÉV LEGNAGYOBB DURRANÁSAI KÖZÜL!

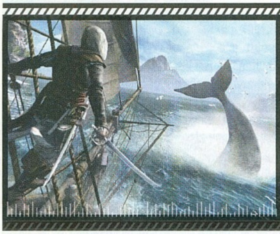
Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a WWW.PCGURU.HU webcím ELŐFIZETÉS menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!



Watch Dogs

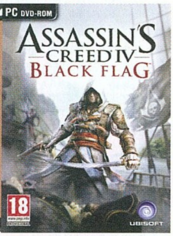
Megjelenés csak 2014 tavaszán!

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft



Assassin's Creed IV

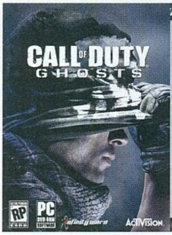
NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft



LEGO Marvel Super Heroes

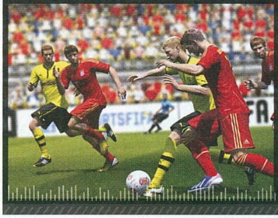
NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

ELŐFIZETÉSI AKCIÓK



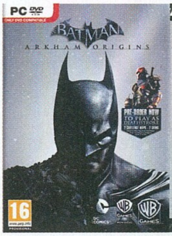
Call of Duty: Ghosts

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
13.490 Ft	17.990 Ft	25.490 Ft
Hosszabbítással: 12.990 Ft	Hosszabbítással: 16.990 Ft	Hosszabbítással: 24.490 Ft



FIFA 14

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

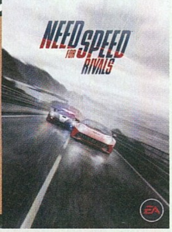


Batman: Arkham Origins

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.990 Ft	15.490 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 10.490 Ft	Hosszabbítással: 14.490 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

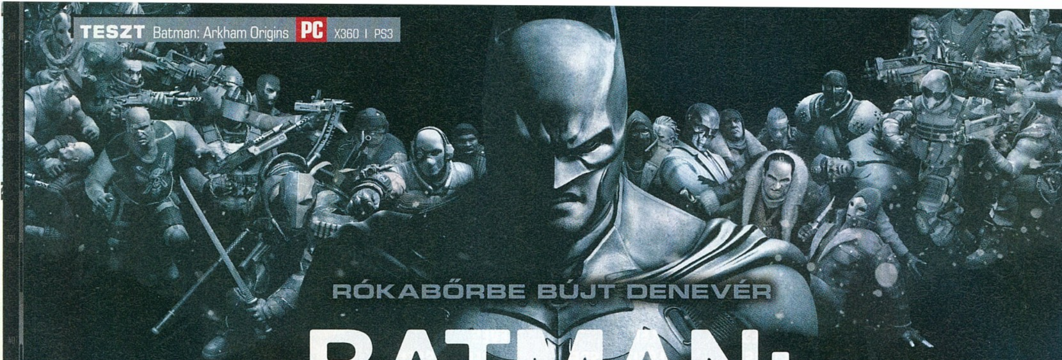
Need for Speed: Rivals

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft



A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.
HOSSZABBÍTÓ ELŐFIZETŐINK AZ AJÁNLATBAN LÁTHATÓ, KEDVEZŐBB ÁRON JUTHATNAK HOZZÁ AZ ELŐFIZETÉSHEZ.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.



RÓKABŐRBE BÚJT DENEVÉR

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

[IRTA BATE] **Olyan zseniális játékoknak folytatást készíteni, mint a Batman: Arkham Asylum és a Batman: Arkham City, egyszerre lehet megtisztelő és félelmetes feladat. A sorozatot egyelőre elhagyó Rocksteady Games nyomában a WB Montréal nevű brigád igyekezett megfelelni a felfokozott elvárásoknak, azonban az Arkham Origins végül nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.**

Ha az ember eltölt pár évet egy szakmában, akkor idővel már az apró jelekből képes kikövetkeztetni bizonyos dolgokat, és így van ez a videojáték-újságírás világában is. Habár egészen a teszt kezdetéig bíztunk benne, hogy az Arkham Origins képes lesz felnőni az elődeihez, azért egy ideje már ott volt a levegőben, hogy a sorozat harmadik epizódja végül nem tudja tartani azt a minőségi görbét, amit az Arkham City állított fel az Arkham Asylumhoz képest. Ahogy azt az októberi PC Guru intrójában már említettem, ezúttal nem tudtuk elérni a Warnernél, hogy a 2011-es Arkham Cityhez hasonlóan már jóval a megjelenés előtt letesztelhessük a játékot, ám ekkor még nem gondoltunk semmi rosszra, hiszen egy kelet-közép-európai kis ország magazinja csak nagyon ritkán kapja meg a lehetőséget, hogy a világon elsőként, vagy az elsők között írhasson végső véleményt egy AAA-kategóriás játékról. Igazából akkor kezdtünk el kissé aggódni az Originst illetően, mikor kiderült, hogy a végső verziót csak a megjelenés előtt pár nappal vehetjük kézbe, ráadásul a kiadó azt is kikötötte, hogy teszt (világszinten) nem publikálható a programról egészen a megjelenés napjáig. Ilyet viszont csak akkor tesznek a nagy videojátékos cégek, ha már előre tisztában vannak azzal, hogy az általuk kiadott program nem feltétlenül felel majd meg az elvárásoknak. Ez a gyanú végül be is igazolódott, hiszen a Batman: Arkham Origins ugyan nem egy rossz játék, de a korábbi epizódokat képtelen túlszárnyalni, sőt, lényegében nem kapunk mást, mint egy derék iparosok által kicsit megpiszkált, itt-ott kibővített Arkham Cityt.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros Interactive Ent.

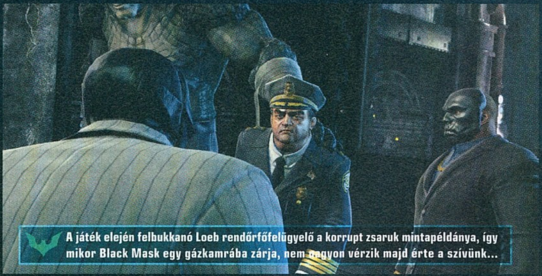
FEJLESZTŐ
WB Montréal

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
van

INFO

A Batman: Arkham Origins 2013. október 25-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra, PlayStation 3 és Wii U-ra. A PC-s verzió a hazai boltokban már 8.500 forintért beszerezhető, az aktiválásához Steam fiók és internetkapcsolat szükséges.



A játék elején felbukkanó Loeb rendőrfőfelügyelő a korrupt zsaruk mintapéldánya, így mikor Black Mask egy gázkamrába zárja, nem nagyon vérzik majd érte a szívünk...

ÖT ÉVVEL KORÁBBAN

A Batman: Arkham Origins sztorija előzmény, így öt évvel az Arkham Asylum előtt vesszük fel a fonalat, szenteste, mikor a rendőrség hullámhosszát hallgatva Batman arról szerez tudomást, hogy a Gothamben lévő Blackgate börtönt támadás érte. Hősünk természetesen azonnal a helyszínre siet, némi oktató felvezetést követően végignézi az aktuális rendőrparancsnok kivégzését, majd szembesül azzal, hogy a brutális akciót végrehajtó Black Mask 50 millió dolláros vérdíjat tűzött ki a fejére, nyolc bérgyilkost bízva meg a likvidálásával. A Sötét Lovag persze nem az a fajta, aki megvárja, míg a rosszarcúak rárúgják az ajtót, maga megy a dolgok elébe, és azonnal neki is lát kideríteni, hogy a fekete maszkot viselő drogbáró miért uszította rá a meglehetősen változatos figurákból összeállított, fizetett gyilkosok csapatát.

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Batman: Arkham Asylumról írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/arkham-asylum

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Batman: Arkham Cityről írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/arkham-city

EGY ÉJSZAKA A VÁROSBAN

A játék világa a börtönben tett nagyjából félórás látogatást követően nyílik ki előttünk, és ekkor szembesülünk az Origins egyik legnagyobb újításával, mégpedig az Arkham City óta kétszeresére nőtt játéktérrel. Habár papíron ez komoly fegyverténynek tűnik, a valóságban jóval árnyaltabb a helyzet, több okból is. Bár a bejárható terület tényleg megduplázódott, azt érdemes tudni, hogy a ránk váró terep egyik fele egy az egyben az Arkham Cityből van átemelve, csak kicsit átskinezett és minimálisan kibővített formában. Hiába bővült viszont a játéktér, igazából ezúttal sem kapjuk meg Gotham városát, csupán két nagyobb szeletét, és a metropolisz izgalmas, valódi felhőkarcolókkal és „élettel" zsúfolt része továbbra is csak egy tapéta marad a háttérben. Ez persze még csak a kisebbik baj, hiszen tisztában vagyunk azzal, hogy ez itt nem a GTA, és nem várhatunk el akkora területet és kidolgozottságot, mint a Rockstar alkotásai esetében, viszont az már kifejezetten csalódást keltő, hogy a két városrész teljesen egyforma, és az sem túl megnyerő így 2013-ban, hogy játszóterünk igazából csak egy üres, élettelen szürke massza. Az Arkham City esetében még teljesen érthető volt, hogy egy forgalom és civilek nélküli világ várt minket a börtönné alakított negyedben, viszont az Originsben már nehéz lenyelni, hogy a városban tomboló hóvihar miatt olyan minden, mintha már az összes létező ember elmenekült volna Gothamből. Kivéve persze a bűnözőket, akikből ezúttal is annyi van, mint égen a csillag, és száz métert nem lehet úgy megtenni, hogy ne botlanánk bele egy újabb kupacba, utcán, tetőn és sikátorban egyaránt.

Az egyetlen dolog (a méreten és a folyamatos hóesésen túl), ami az Origins nyitott játékterét megkülönbözteti az Arkham Cityben látottól, hogy a házak között suhanva befoghatjuk a rendőrségi csatornát, és bajba jutott egyenruhások segítségére siethetünk. Leírva ez sem hangzik rosszul, de ezek az események kivétel nélkül a szokásos pusztakezes bunyóhoz vezetnek, amiből így is annyi van a játékban, hogy egy idő után az ember önszántából már nem szívesen vállal be újabbakat.

> „Az Arkham Origins sokat nem tesz hozzá a sorozathoz, de legalább a meglévő elemeket jól használja"

NAHÁT, EGY RÉBUSZ!

A harmadik Arkham kalandban a megnövelt terület miatt már lehetőség van gyorsutazásra is, amit hősünk a Batwing nevű repülővel tud végrehajtani. Az égi járműre bárhol „fel lehet szállni", de letenni csak meghatározott pontokon tud minket – ám a játék elején még

Ezzel a képernyővel most is sűrűn találkozunk majd, hiszen rengeteg feltörendő zár és terminál várja hősünket. Alkalmanként még az idő is ellenünk fog dolgozni a kódfejtés közben.

BATMAN ÉS A KÜTYÜK

TERMÉSZETESEN A BATMAN: ARKHAM ORIGINSBEN IS FONTOS SZEREPET JÁTSZANAK A SÖTÉT LOVAG KÜLÖNBÖZŐ KETYERÉI, ÉS BÁR NAGY ÚJDONSÁGOKKAL ITT SEM TALÁLKOZUNK, AZÉRT NEM ÁRT ÁTNÉZNI, HOGY PONTOSAN MILYEN ESZKÖZÖKET VETHETÜNK BE A GOTHAMI ÉJSZAKÁBAN.

BATARANG

A denevér formájú dobófegyvereket természetesen ezúttal is megkapjuk, és ahogy azt az Arkham-játékokban már megszokhattunk, nemcsak egy fajtát lesz lehetőségünk használni. A sima verzió mellett visszatér az irányítható és a hangot kibocsátó változat, van hátulról „támadó" fajta, és egyszerre többet is elhajíthatunk.

BATCLAW

A „denevérkarom" ismét része a kezdőcsomagnak, és szerepe sem változott az elmúlt két évben. A segítségével érhetünk el távolban lévő tárgyakat (például Enigma adatcsomagjait), magasban lévő szellőzőrácsokat téphetünk le vele, illetve a harcban is hasznát vehetjük, az ellenfeleket egyetlen mozdulattal magunkhoz rántva.

REMOTE CLAW

Az első olyan eszköz, ami igazából nem Batman sajátja. A Deathstroke-kal vívott harc után teszünk szert rá, és segítségével egy kábelt feszíthetünk ki két arra alkalmas pont között, amelyre aztán felkapaszkodhatunk. Speciális funkciója, hogy az ellenfelekkel szemben is használható, egyszerre két rosszarcút is kiüthetünk vele.

EXPLOSIVE GEL

A robbanózselé az Arkham Asylum óta hű társunk, és az Originsben már az első pillanattól elérhető számunkra. Segítségével gyenge falakat robbanthatunk ki, és nem csak a továbbjutásunkat tudjuk biztosítani vele, de jól használható a free flow és a predator küzdelmek során is.

CONCUSSION DETONATOR

Igen hasznos kis eszköz, amit az ellenfeleinkre „tapaszthatunk", és mikor felrobban, azonnal a földre küldi az áldozatát, ezzel némi előnyt biztosítva Batman számára. A fejlesztéseknek köszönhetően növelhető a robbanás hatósugara is, így idővel akár egyszerre több gazfickót is harcképtelenné tehetünk pár értékes másodpercre.

DISTRUPTOR

A speciális készüléket a gothami rendőrkapitányságról szerezhetjük be, és segítségével hatástalaníthatjuk azokat az eszközöket, amelyek valamilyen szignállal zavarják a kütyüinket. A harc során is alkalmazható, hiszen nem csak fegyverek, de akár fegyveres ládák is kivonhatók a forgalomból a használatával.

CRYPTOGAPHIC SEQUENCER

A kódtörő szintén régi ismerős, és a funkciója sem változott a legutóbbi részhez. Ha zárt ajtókkal és terminálokkal találkozunk, akkor erre a kütyüre van szükségünk, segítségével bármilyen digitális zár pillanatok alatt felpattintható. Idővel javíthatunk a hatósugarán, illetve a kódtörés „sebességén" is.

GLUE GRENADE

Ez a gránát elsőre új kütyünek tűnik, de valójában csak az Arkham City jeges megoldásának ragasztós változata. Segítségével betömhetjük a gőzölgő csövek nyílásait, illetve „tutajt" készíthetünk magunknak, ha a vízbe hajítjuk. Ezen felül az ellenfelek is lebéníthatók vele rövid időre.

SHOCK GLOWES

Az elektromos kesztyűk korábban csak az Arkham City Wii U-s verziójában szerepeltek, ám az Originsben már mindenki kipróbálhatja őket. Használatával jóval erősebbé válunk a harcokban (a kesztyűnek ehhez fel kell töltődnie), illetve a segítségével életet lehelhetünk a különböző áramigényes, ám lemerült szerkezetekbe.

SMOKE PELLET

A füstlabdacs szintén nem fog meglepetést okozni senkinek, ahogy a használata is teljesen egyértelmű: ha nagyon meleg a helyzet (főleg fegyveresekkel körbevéve), akkor elhajíthatjuk, ezzel sűrű füstbe borítva a környezetünket, kis időt nyerve ezzel az esetleges meneküléshez. Idővel fejleszthető, erősítve a kibocsátott felhőt.

A Batwing nevű légi járművet sajnos nem lesz lehetőségünk irányítani, ennek ellenére kifejezetten jó szolgálatot tesz, mikor villámgyorsan akarunk átjutni a pálya másik végébe.

nem tudjuk használni a gépet, mert valaki a városban található rádiótornyokon keresztül blokkolja az ehhez szükséges szignálunkat. Ahhoz, hogy a Batwingre fel tudjunk pattanni, be kell jutnunk ezekbe (összesen hét van belőlük), és meghackelni az ott található jeladókat. Az első ilyen „betörésre" már a játék negyvenedik percében sor kerül, kötelező módon, és gyorsan ki is derül, hogy a zavar hátterében Edward Nigma áll, ami azért nem olyan nagy meglepetés – az viszont már igen, hogy a fejlesztők arra sem vették a fáradtságot, hogy kicsit átfazonírozzák a kérdőjeles csodabogárhoz tartozó mellékküldetéseket. Ennek köszönhetően a tornyok „átállítása" mellett (amire csak fokozatosan lesz lehetőség a szükséges kütyük miatt) ismét végigzongorázhatjuk ugyanazokat a feladatokat (kapcsolók nyomogatása, szerkezetek beindítása időre stb.), amiket az Arkham Cityben kellett a kis kérdőjelek megszerzése érdekében.

> Az Arkham Origins legnagyobb előnye, hogy a fejlesztők rengeteg extra tartalommal ruházták fel

A fejlesztői kreativitás hiányát egyébként jól jelzi, hogy a harmadik részből teljes egészében eltűntek azok a szöveges fejtörők, amelyek a korábbi epizódokban lépten-nyomon feltűntek a képernyőn, és akkor tudtuk „megoldani" őket, ha beszkenneltük a hozzájuk tartozó tereptárgyakat. Ehelyett kapunk bataranggal leverhető rádióantennákat, ami remek példája az ötlettelen másolásnak, hiszen az előző részben a térfigyelő kamerákkal és a Joker-féle lufikkal lehetett megtenni ugyanezt.

DENEVÉRHARC

Az ismert játékelemek újrahasznosítása itt persze még nem ért véget, hiszen a WB Montréal már az Origins bejelentésekor fogadkozott, hogy a Rocksteady-féle játékmechanika annyira tökéletes lett, hogy ők maguk már nem is tudnak mit hozzátenni, így sem a free flow harcrendszer (folyamatos mozgást igénylő kombószisztéma, ahol egy adott szorzó után lehet speciális támadásokat elsütni), sem a predator mód (több felfegyverzett ellenfél kiiktatása csendben és észrevétlenül) nem változott számottevően. Ez egyébként olyannyira igaz, hogy egyetlen darab (!) új ellenféltípuson és pár extra kombón kívül minden ugyanúgy működik, mint korábban, bár itt azért azt tényleg érdemes megjegyezni, hogy ezt a részt maga a Rocksteady sem nagyon birizgálta az Arkham Asylum után, és tényleg elismerjük, hogy jelenleg ennél jobb harcrendszer nem nagyon van a külső nézetes akciójátékok műfajában.

A főellenfelekkel vívott küzdelemre viszont bőven ráfért volna egy igazítás, hiszen mindig is ezek jelentették az Arkham-játékok Achilles-sarkát, ám a montreali fejlesztők itt sem tudták megugrani azt a bizonyos lécet. Bár a Deathstroke-kal vívott, hihetetle-

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÜZDELEM COPPERHEADDEL

Nagyjából a játék közepén találkoztok össze a meglehetősen veszélyes hölgyeménnyel, akivel mérgezett állapotban kell megküzdenetek egy intenzív free flow harc keretében. Fontos, hogy szinte végig a kivédésre (counter) koncentráljatok, mert a harc lényegében scriptelt, így Copperhead életereje akkor is csökkenni fog, ha komolyabb támadást egyszer sem visztek be neki.

A STÁBLISTA VÉGE

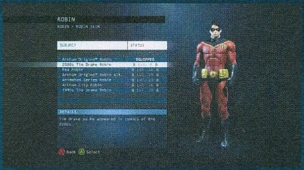
A stáblista természetesen ezúttal is tartalmaz meglepetéseket. Egyrészt Joker ismét előad egy érdekes nótát (Jingle Bells, Batman Smells), másrészt egy interjú erejéig feltűnik Quincy Sharp, a leendő Arkham Asylum igazgatója, illetve a stáblista végén van egy extra videó, amit akár utalásként is lehet értelmezni a Warner következő képregényes játékát illetően. Persze ez csak találgatás...

ANARKY FALFIRKÁK

Anarky az egyik mellékküldetés-sorozat főkolomposa, aki nem csak bombákat rejtett el Gotham-szerte, de még a falakat is telefirkálta graffitikkel; ezeket nekünk meg kell találnunk és beszkennelnünk. A falfikákra viszont semmilyen jel nem utal, csak detektívmódban látni őket, így utazás közben mindig váltsatok át erre, és jól pásztázzátok körbe a környéket!

ÉS MIT TUD A MULTIPLAYER...?

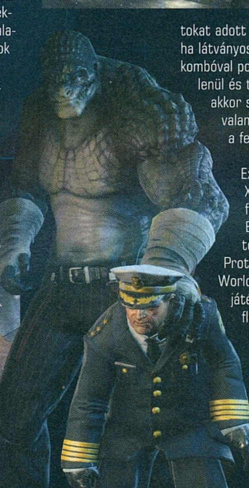
A sorozat történetében először többjátékos opciót is kapott az Arkham Origins. A játék ezen részét nem a WB Montréal fejlesztette, hanem a Splash Damage, amelynek korábban olyan címeket köszönhettünk, mint a Wolfenstein: Enemy Territory vagy az Enemy Territory: Quake Wars. Bár elsőre úgy tűnhet, hogy multi teljesen felesleges a történetorientált és rendkívül tartalmas Origins mellé, azért érdemes egy próbát tenni vele, ugyanis kifejezetten érdekes többszereplős élményben lehet részünk. A játékban minden meccs nyolcfős, ketten Batmant és Robint személyesítik meg, míg a maradék hat ember Bane és Joker bandájára oszlik szét – e két csapat feladata, hogy elfoglalja a pályán található kontrollpontokat, illetve minél hamarabb likvidálja az ellenséges bagázst, méghozzá külső nézetből, különféle fegyverek segítségével. Mindeközben Batman és Robin csendben, predator módban pusztítja a résztvevőket, és ha lebuknak, akkor természetesen jó pár tár ólom a jutalmuk. A hősök szerepére külön lehet jelentkezni, aztán sorsol a program, és ha nem ránk esik a választás, akkor valamelyik pribék kompániájában kapunk helyet. A meccsek során természetesen mindenért XP jár, sorban jönnek a megnyitható cuccok, így bőven van miért harcolni, és szépen fel lehet fejleszteni a karaktereinket. A leadás közelsége miatt sajnos nem tudtunk kellően elmerülni a multiban, de mire ezeket a sorokat olvassátok, a PC Guru Online-on már egy részletesebb tesztet is találtok az Origins többszereplős komponenséről.



nül intenzív boss fight jobb, mint bármelyik másik az epizód korábbi részeiből, de ezzel véget is ért a pozitívumok listája, hiszen a Killer Croc és Bane elleni párbaj ugyanazt a sémát kapta, mint amit már az Arkham Asylumban is láthattunk (kitérés és pofozkodás váltogatása, míg el nem fogy az ellenfél életereje), a Copperheaddel folytatott összetűzés egy szimpla free flow verekedés, a Firefly ellen, illetve az utolsó nagy főellenféllel vívott harc pedig hiába akar újító és változatos lenni, ha az egészet frusztrálóvá teszi az önálló életre kelő kameranézet és a Batman harcmodorát és mozgását korlátozó szűkös tér. A kísérletezés tehát megvolt, ám az eredmény végül nem lett jobb, mint az elődöknél, így az Originsről ugyanaz mondható el, mint a többi Arkham-játékról: összességében a főellenfelek jelentik a program leggyengébb részét...

SZERTEÁGAZÓ FEJLŐDÉS

Bár rengeteg játékelem változatlan maradt az Originsben, ez alól kivételt képez a harcrendszer mögött megbúvó fejlődés, ami az eddigieknél sokkal szerteágazóbb lett. Egyrészt változott a tapasztalati pontok megszerzésének metódusa, másrészt megjelentek a Dark Knight System alá tartozó kihívások, amelyek újabb és újabb fejlesztéseket és extrákat biztosítanak számunkra. A korábbi részekben a harcok és a feladatok teljesítése után XP járt, ami egy ponton túl szintlépéshez vezetett, ezáltal fejlesztésekre költhető pontokkal gazdagodtunk. Az alapok most sem változtak, azonban a harcok során nyújtott teljesítményünket ezúttal már figyeli a program, és minél profibbak vagyunk, annál magasabb értékelést (A, B, C stb.) kapunk a küzdelmek végén, ez pedig az alapból járó tapasztalati pontokat adott százalékkal növeli. Így tehát ha látványosan, megszakítás nélkül és sok kombóval pofozkodunk, illetve ha észrevétlenül és technikásan predátorkodunk, akkor sokkal gyorsabban fejlődünk, és valamivel hamarabb juthatunk hozzá a fejlesztésekhez.



Extrákat viszont már nem csak XP-kel lehet megnyitni, de a fentebb említett kihívásokkal is. Ezek négy kategóriába sorolhatók (Shadow Vigilante, Gotham Protector, Worst Nightmare, World's Greatest Detective), és a játék különböző elemeiben (free flow harc, predator mód, városi feladatok, nyomozás) kell előre kitűzött célokat (használj adott típusú támadást, vess be bizonyos kütyüket, stb.) elérnünk ahhoz, hogy teljesítsük őket, ezzel extra XP-hez és nem egyszer máshogy el nem érhető fejlesztésekhez juttatva hősünket.

Ha hiszitek, ha nem, a képen épp Bane szorongatja hősünket, és a sztoriból az is ki fog derülni, hogy miképp vált belőle az a figura, akivel az Arkham Asylumban találkozhattunk

VÁLTS HACUKÁT!

Az Arkham Originsben végre nem csak vásárolni, de megnyitni is lehet különböző extra skineket. A Noelt akkor kapjátok meg, ha végigtoljátok a sztorit, a Dark Knighthoz az összes Dark Knight challenge teljesítése kell, az Injustice a Challenge mód master fokozata után jár, a New 52 akkor, ha minden Most Wanted mellékküldetést megoldasz, a Blackest Night pedig a multi Prestige fokozatán nyílik meg.

ENIGMA EMBEREI

Miután Edward Nigma felfedi magát, mindenképpen látogass el a búvóhelyére, mert ha ott végrehajtod a feladatokat, akkor az utcákon megjelennek Nigma emberei, akiket a pribékek leverése után ki lehet hallgatni, és ők szépen elárulják neked (megjelennek a térképen), hogy merre találhatók az Edward mellékküldetésének megoldásához szükséges adatcsomagok.

TÖLT A STEAM KEMÉNYEN

Az Arkham Origins steames verzióban jelent meg, és hiába telepíted a játék 3 DVD-jét, a Steam még így is le fog szedni vagy 7-8 GB extra adatot. Ha teheted, kérdezd meg a barátaidat, hogy nekik lejött-e már a játék, és ha igen, akkor kérd meg őket, hogy készítsenek neked egy backupot, majd adják oda valamilyen adathordozón, így neked már nem kell a letöltéssel szenvedned.

KAPCSOLJ PHYSX-RE!

Hiába csak az Unreal 3 motor hajtja, az Arkham Origins még így is megdöbbentően jól néz ki, főleg ha Nvidia kártyával játszotok. Ha van elég erőforrásotok hozzá, akkor mindenképpen kapcsoljátok be a PhysX funkciókat, mert ezek az extrák tényleg még szebbé varázsolják a környezetet. Sajnos az ATI-kártyákon jelenleg még sok a fagyás, reméljük ezt idővel orvosolják a fejlesztők.

A játék egyik legélvezetesebb része még mindig a predator mód, ahol észrevétlenül kell leszedni az ellenfeleket. A baj csak az, hogy a sztoriban nagyon kevés ilyen feladattal találkozhatunk.

A GURUK MEGMONDJÁK

Bate mellett Chocho és Wilson is kipróbálták a harmadik Arkham játékot. Lássuk, hogy ők milyen véleménnyel vannak az Originsről!

WILSON – CSÖKKENŐ LELKESEDÉSSEL

Sajnos már a kiadás előtt biztos voltam benne, hogy ez nem az a Batman-epizód lesz, mint az Asylum vagy a City, amik napokra, és egynél is több végigjátszásra magukhoz láncoltak – persze ezt is ki fogom pörgetni, de már nem akkora lelkesedéssel, mint régen. Talán majd legközelebb...?

MESSZE VAN A MEGSZOKOTT SZINTTŐL – CHOCHO

Az Arkham Origins ugyan nem ér fel az elődök szintjére, de azért meg kell hagyni, hogy a korábbi Arkham-játékokhoz folytatást hegeszteni piszokmód nehéz lehetett. Az eredmény ennek megfelelően egy óvatos koppintás, ami egyáltalán nem rossz, sőt jó, de azért messze van a megszokott szinttől.

A VILÁG LEGJOBB DETEKTÍVJE?

A harc és a fejlődés után érdemes még szót ejteni a játék egyetlen olyan eleméről, ami a korábbi részekben egyáltalán nem szerepelt, a nyomozásról. Ezzel a feladattal találkozhatunk majd a sztori, illetve mellékküldetések során is, és lényegében arról van szó, hogy Batman egy bűnügyi helyszínen a talált nyomok alapján old meg egy ügyet. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy találunk egy hullát, őt megvizsgáljuk detektívmódban, és elkezdjük elemezni a képernyőn felvillanó részleteket. Az így nyert információk alapján hősünk összerakja az események láncolatát (ami egy hologram formájában játszódik le előttünk), azonban minden esetben hiányzik egy vagy több darabka, amelyek nélkül nem lehet teljes a kép. A hiányzó részek megtalálása a mi feladatunk, méghozzá a felállított láncolat oda-vissza tekergetésével, újabb nyomok után kutatva. A metódus bonyolultnak nem nevezhető, elakadni sem nagyon lehet, viszont egy kifejezetten látványos játékelemről van szó, ami mind a történet, mind a mellékküldetések során megtöri a sokszor már-már monotonná váló küzdelem-sorozatokat. Ez utóbbi jelenség amúgy komoly probléma, az Arkham Origins elvesztette az Asylumban és a Cityben még meglévő egyensúlyt, a fejlesztők túlzásba vitték a free flow küzdelmeket, nem egyszer több csokornyi ellenfelen kell túlverekednünk magunkat, mire kapunk valami kis változatosságot, és helyenként a kihívás mértéke sem túl barátságos, főleg a végjátékban tapasztalható, hogy az ötletek hiányát az alkotók a ránk rontó ellenfelek számával igyekezték pótolni – éppen ezért nagy felüdülés, mikor újra jön egy platformerinetált vagy egy nyomozós rész.

EZT MÁR LÁTTAM VALAHOL...

A leírtakból valószínűleg már érezhető, de nem árt kimondani, hogy az Origins nem építette tovább az Arkham-sorozatot, inkább megragadt az előző rész szintjén, jelentősnek semmiképp nem nevezhető újításokkal színesítve az összképet. Igen ám, de az Arkham-játékok esetében a történet legalább olyan fontos, mint a játékélmény, így talán ezen a téren még adott a szépítés lehetősége. Nos, habár az új epizód ismét felvonultatja a Batman-univerzum számos híres szereplőjét, és a sztori szépen csatlakozik a korábban már megismert „jövő" cselekményéhez, ennek ellenére a történet egésze pont olyan érzést kelt, mint maga a játékmenet: „ezt már láttuk valahol". Már eleve az csalódás, hogy a nyakunkra küldött nyolc bérgyilkosból nem sikerült mindenkit beszuszakolni a sztoriba, így Deadshot és Shiva csak a Most Wanted mellékküldetések között kapott helyet, ám ennél sokkal fájóbb, hogy az alkotók ismét ugyanazt a patront lőtték el, mint az előző két részben, ráadásul a cselekmény szinte pontosan úgy alakul, mint az Arkham Cityben: adott egy főkolompos, akiről kiderül, hogy csak egy báb, és valaki egészen más, egy mostanra lerágott csontnak ható gonosz mozgatja őt a háttérből. Ettől persze a történet még nem lesz értékelhetetlen, sőt, az átlag videojátékokhoz képest még így is egy szépen kidolgozott, érdekes karakterekkel megtömött, és kiváló szinkronszínészekkel megtámogatott sztorit kapunk, csak hát ezen a ponton is valami fejlődést, valami előrelépést vártunk volna az egy helyben toporgás helyett.

VÁRUNK VISSZA ROCKSTEADY!

Ahogy a cikk elején is írtuk, az Arkham Origins nem egy rossz játék, hiszen zseniális alapokból építkezik, csak épp kiveszett belőle az újdonság varázsa, és iránymutatás helyett megragadt egy szimpla másolat szintjén. Persze ennek ellenére is érdemes játszani vele, hiszen a WB Montréal elképesztő mennyiségű tartalmat zsúfolt a programba (a sztori végigvitele kevesebb mint 30%-a a nagy egésznek), rengeteg a mellékküldetés, a gyűjtögethető cucc és a feladvány, így akár 30-40 órát is bele lehet ölni a végigjátszásba, és akkor a challenge módról és a Splash Damage által készített multiról még nem is beszéltünk. A harmadik Arkham-rész a sorozat rajongóinak mondhatni kötelező darab, csak a telepítés előtt érdemes lejjebb adni az elvárásokat, és felkészülni arra, hogy ez inkább egy Arkham City 1.5, mintsem egy teljes értékű folytatás. Ez utóbbit titokban valószínűleg már készíti a Rocksteady Games, mi legalábbis nagyon bízunk benne, mert kell valaki, aki ezek után visszaállítja az Arkham-sorozat kissé megkopó renoméját.

ÉRTÉKELÉS

BATE

GÉPIGÉNY

2,4 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8800 GTS vagy AMD Radeon HD 3850 vagy jobb 512 MB VGA, 20 GB HDD

Tisztességes iparosmunka, komolyabb újdonságok és nagyobb meglepetések nélkül. Egy Arkham-játéktól azért ennél jóval többet vártunk volna.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Az alapok még mindig remekül működnek, és elképesztően sok tartalmat zsúfoltak a központi történet mellé.

KONTRA

Újdonságot csak nagyítóval találunk benne, és a történet sem olyan ütős, mint a korábbi epizódokban.

80%

VÁGJUNK BELE!

Ha kíváncsi vagy az Origins első félórájára szerkesztői kommentárral, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lenti linket.

www.pcguru.hu/vb/arkham-origins

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/batman-arkham

BÉRGYILKOSOK AZ ÉJSZAKÁBAN

LEÍRÁS

Név:
Ismeretlen (Copperhead)

Sebhely/egyéb ismertetőjel
kígyó alakú tetoválások

Egyéb info:
nem hord lábbelit

BŐVEBB LEÍRÁS

Copperhead neve leggyakrabban dél-amerikai bűnügyi adatbázisokban bukkan fel, és a jelentések alapján arra lehet következtetni, hogy ezen név alatt valójában nem egy, hanem kettő (egy férfi és egy nő), vagy még több személy tevékenykedik. Minden jelentés kiemeli, hogy a Copperhead nevű gyilkos nagyon mobilis (könnyedén közlekedik szellőzőkben és más helyeken), és nem riad vissza a különböző egzotikus mérgek használatától.

LEÍRÁS

Név:
Jones, Waylon (Killer Croc)

Sebhely/egyéb ismertetőjel
hüllőszerű megjelenés

Egyéb info:
szupererő és öngyógyító képesség

BŐVEBB LEÍRÁS

Visszaeső bűnöző, felbérelhető verőember szociopata beütéssel, és nem hétköznapi megjelenéssel. Jones hüllőszerű elváltozásait valamilyen megmagyarázhatatlan jelenség okozza, és a testét érő hatás folyamatos, ami azt jelenti, hogy állandóan mutálódik a külseje és a mérete. Ereje emberfeletti, jól viseli a becsapódásokat (a golyókat is), és az orvosi jelentések szerint valamilyen öngyógyító képességgel is rendelkezik.

LEÍRÁS

Név:
Lawton, Floyd (Deadshot)

Sebhely/egyéb ismertetőjel
nincs

Egyéb info:
infravörös érzékelő a jobb szemen

BŐVEBB LEÍRÁS

Katonaként szakértő fokozatot ért el minden mesterlövész-kategóriában, és feljebbvalói szerint előszeretettel alkalmazott „egyedi megoldásokat" a küldetései során. A katonaságtól történt elbocsátását követően több speciális kivitelezésű gyilkossággal is gyanúsították, szövetségi és Interpol szinten is körözték. A szóbeszéd szerint még soha nem vétett el egyetlen lövést sem, és a törvényszéki jelentések is ezt igazolják.

LEÍRÁS

Név:
ismeretlen (Bane)

Sebhely/egyéb ismertetőjel
nincs adat

Egyéb info:
maszkot visel, hihetetlenül erős

BŐVEBB LEÍRÁS

A csak Bane néven ismert férfi jelenleg szökésben van, és a Santa Prisca-i kormány elfogatóparancsot adott ki ellene a Pena Duro börtönből történt kitörését követően. A pletykák szerint férfi az említett fegyházban született és ott is nevelkedett. Az elérhető információk alapján Bane egy zsoldoscsapattal utazik, akik csak „követőként" hivatkoznak magukra. Fizikai erejét és méretét állítólag erőnövelő drogoknak köszönheti.

LEÍRÁS

Név:
Wilson, Slade (Deathstroke)

Sebhely/egyéb ismertetőjel
a jobb szemére vak

Egyéb info:
erős fegyverzet, testpáncél

BŐVEBB LEÍRÁS

FBI értesülések szerint Slade Wilson több külföldi diktátor és üzletember haláláért felelős. Képességeit tekintve fegyver- és robbantásszakértő, valamint közelharci specialista. A katonai szolgálatot követően több privát katonai vállalatnak is dolgozott, és idővel a világ egyik legjobban fizetett bérgyilkosává vált. Egyes információk szerint orvosi beavatkozásoknak köszönhetően emberfeletti erővel és sebességgel rendelkezik.

LEÍRÁS

Név:
Buschinsky, Lester (Electrocutioner)

Sebhely/egyéb ismertetőjel
elektromos égés az arc bal felén

Egyéb info:
elektromos kesztyűt visel

BŐVEBB LEÍRÁS

Buschinsky a gothami illegális bokszmérkőzések világában szerzett magának hírnevet, ám a teljesítménye mindig meglehetősen ingadozó volt. Egy vereségsorozatot követően saját készítésű, speciális kesztyűkkel vértezte fel magát, amivel képessé vált elektromos kisülések előidézésére a bunyók során. A pletykák szerint több megoldatlan gyilkossághoz is köze van, és nagy hencegő hírében áll.

LEÍRÁS

Név:
Lynns, Garfield (Firefly)

Sebhely/egyéb ismertetőjel
harmadfokú égések az egész testen

Egyéb info:
lángszóró, repülő öltözet

BŐVEBB LEÍRÁS

Instabil, kiszámíthatatlan személyiség, komoly tűzerővel és rombolásra alkalmas eszközökkel felvértezve. Egy katonai szintű lángszóróval és egy ismeretlen forrásból szerzett, repülésre alkalmas öltözettel rendelkezik. Képzett pirotechnikus, akinek nem okoz gondot különböző bombák és egyéb veszélyes szerkezetek megépítése. Lynns mentálisan sérült, nem foglalkozik sem a saját, sem mások testi épségével.

LEÍRÁS

Név:
ismeretlen (Shiva)

Sebhely/egyéb ismertetőjel
nincs adat

Egyéb info:
magasan képzett harcművész

BŐVEBB LEÍRÁS

Az Interpol több hidegvérű gyilkossággal is gyanúsítja, és minden vele összefüggésbe hozott esetre jellemző, hogy a bűntényeket követően minimális törvényszéki bizonyítékot sikerült begyűjteni, hiszen az elhunytakról csak annyit lehetett megállapítani, hogy a vesztüket valamilyen azonnali halált okozó fizikai kontaktus okozta. Shiváról mind ezidáig csak egyetlen fotó látott napvilágot, készítője pedig később eltűntnek lett nyilvánítva.

GYEREKMESE FELNŐTTEKNEK

BROTHERS

— a Tale of Two Sons —

[ÍRTA LOR] *Manapság ritkaságszámba mennek azok a mesterművek, melyek képesek igazán megérinteni a játékosok szívét, a Brothers viszont könnyedén kenyérre ken szinte bárkit, méghozzá percek alatt. A fivérek története egy kihagyhatatlan tanmese családról, testvériségről, és úgy magáról az életről.*

Ez a fajta érzelgősség eddig nem igazán jellemezte a svéd Starbreeze Studios csapatát, akiknek többek közt a Syndicate, a The Darkness és a The Chronicles of Riddick játékokat is köszönhetjük. A merész váltás a fejlesztés élén álló svéd filmművésznek, Josef Faresnek köszönhető, aki főképp a narratíva és a képi megoldások felett atyáskodott. A Brothersből így egy igen kreatív, történetközpontú puzzle-platformer kerekedett, amit a csapat újítóan egyedi játékmenettel is megfejelt. Érdekes, hogy nem találunk benne különösebb mesterkéltséget: ez nem a mai trendeknek megfelelő brutálnehéz platformer, és még csak nem is egy izzasztó logikai játék. A játék zsenialitása a mesélésben és a szívmelengető megvalósításban rejlik – a Brothers nagyon hamar képes megérinteni az ilyesfajta élményre kiéhezett játékosokat, és biztos, hogy sokak számára az idei év egyik gyöngyszemévé válik.

MESE BABBAL

Mint ahogy azt a cím is sejteti, a történet hőse egy testvérpár. Az idősebbik fiú az érettebb, óvó bátyus, míg az öcs egy komiszabb, szőke apróság. Ők ketten édesapjukkal élnek egy álmatag hegyi falucskában, ám a családi idill korántsem tökéletes, mivel édesanyjuk korábban tragikusan vízbe fúlt. A fiúk még ki se heverték az egyik szülő elvesztését, mikor kénytelenek szembesülni az élet újabb kegyetlenségével: apjuk súlyosan lebetegedik. Bemelegítő feladatként talicskára ültetve kell elfuvarozni az öreget a falu orvosához, hogy a meglepően gyors vizit után a doktor egy különleges gyógyszerért küldje a srácokat, kezükbe térképet nyomva útmutatóul.

Az így kezdődő csodálatos történet hangulatban a tanulságos, ám kissé abszurd gyerekmeséket idézi, miközben az atmoszférából mindvégig kiérződik a szomorúság íze is (főleg, ha felnőtt fejjel értelmezzük). A játékban egyszerre keveredik az élet öröme és a halál keserűsége, rengeteg érzelmet és igazi pluszt biztosítva ezzel a játékosok számára. Ahogyan a fiúk egyre messzebb jutnak, a program úgy vezet át minket is a különböző hangulatok széles skáláján, egyre fantáziadúsabb és veszélyesebb helyszíneket vonultatva fel. A játék 16-os korhatárt kapott, mivel néhány jelenet érettebb gondolkodást igényel és nem gyerekszemnek való – brutalitást ugyan ne várjunk, de a történet nem lesz olyan mázos, mint amilyennek elsőre tűnhet.

A látvány filmszerűen pazar: színek terén az alkotók nagyon finom, pasztelles hatású palettához nyúltak, és az összképet végül a remek fények teszik lebilincselően látványossá. A skandináv folklór hatása a játék több vonásán is érezhető, többek közt a mitikus lények és a hegyi környezet kapcsán – az utóbbiba fantasyrajongók biztos hamar bele fognak szeretni, főleg a Fable-játékok kedvelőinek tűnhet majd szimpatikusnak. A természetben barangolást madárcsicsergés és fúvós hangszerek teszik hangulatossá, a veszélyesebb helyeken pedig vészjósló dallamok sejlenek fel, melyek ugyan sosem hivalkodóak, de sokat tesznek hozzá az élményhez. A szebb panorámát kínáló pályarészeknél padokat is találunk, hogy megpihenve megmártózhassunk a látványban. Egyedüli negatívumként csak azt tudnám említeni, hogy a kameranézet eléggé kötött, nem kapunk teljesen szabad kezet a mozgatásában, és ezt sokszor nagyon bántam. Haladás közben viszont a szögek és plánok tökéletesen működnek, leginkább egy interaktív film hatását keltik, és ez találó elnevezés lenne magára a játékra is.

KÉTBALKEZES KOOPERÁCIÓ

Ahogy a kihívások sora próbára teszi a fivéreket, úgy fog minket is, hiszen mindkettőjük irányítását nekünk kell végezni. Ez egészen érdekes és újszerű kooperatív élményt nyújt, amiben bizony mindegyik kezünkre szükségünk lesz. Szerencsére a fejlesztők nagy gondossággal jártak el, az irányítás egy lecsupaszított sémára épül, minden felesleges gombot mellőzve. PC-s verzió esetén is ajánlott a kontroller

A jó testvér előbb teszteli a platformelemeket, és csak aztán hagyja, hogy a kicsi is nekiveselkedjen

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Starbreeze Studios

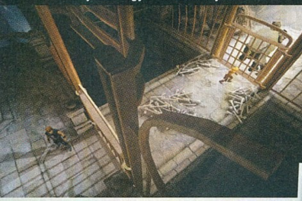
MŰFAJ
kaland/logikai

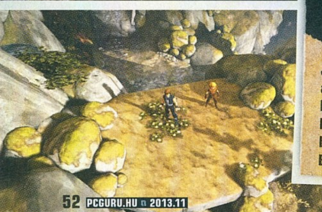
MULTI
nincs

INFO

A Brothers: A Tale of Two Sons először Xbox 360-ra jelent meg 2014 augusztusában, szeptember 3. óta pedig egyaránt elérhető PC-n és PS3-on is, kizárólag digitális letöltés formájában. A játék a Steamen 14 euróért (kb. 4200 Ft) szerezhető be.

„Gyere vissza öcskös, hidd el nekem, hogy nem jó ötlet egy bezárt trollal játszadozni!"





A KEVESEBB NÉHA TÖBB?

Josef Fares szerint butaság a játékidőt kritizálni, sokkal inkább a minőség határozza meg egy játék értékét, és erre példaként a hasonszőrű Journey-t hozta fel. Szerinte a rövid, ám sok meglepetést és intenzív élményeket kínáló programok nem kevesebbek a hosszabb, de unalmasan ismétlődő címeknél. Úgy tűnik, a Brothersnél ez a recept egész jól bevált.

Starbreeze Studios idővonal

Ahogy azt már a bevezetőben is említettük, a Starbreeze Studios (egykoron O3 Games) ezidáig nem az érzelemdús kalandjátékairól volt híres, és ezt tökéletesen szemlélteti az elmúlt tizenöt évben készített játékaik listája. Lássuk, hogy pontosan miket is alkottak az 1998-as megalakulásuk óta!

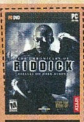
The Outforce – 2000

Enclave – 2002

Knights of the Temple – 2003

Escape from Butcher Bay – 2004

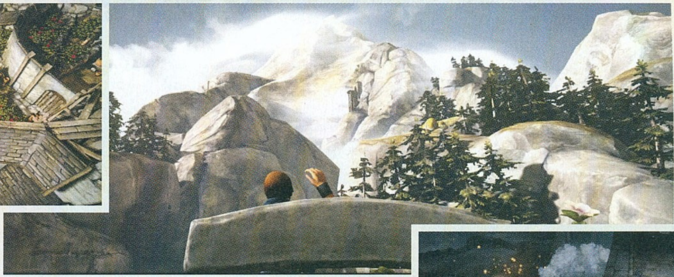
The Darkness – 2007


Assault on Dark Athena – 2009

Syndicate – 2012

Payday 2 – 2013

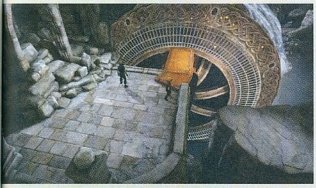
Brothers – 2013



használata, de ideiglenes megoldásképp billentyűzettel is el lehet boldogulni. Az idősebbik fivért a WASD, a kisebbiket pedig a nyilak segítségével terelgethetjük, kontrollernél pedig a bal és jobb kar mozgatásával, illetve mindkettőjükhöz tartozik még egy-egy akciógomb is, melyek lenyomásával interakcióba léphetünk a tárgyakkal és platformokkal. A testvérpár kommandírozása első látásra ugyan nem tűnik bonyolultnak, ám a gyakorlatban nem egyszer jelent kihívást. Ez ellensúlyozza azt, hogy a megoldandó feladatok szinte minden esetben teljesen egyértelműek, ám a főszereplőkkel való összedolgozás mégis leköti a játékos figyelmét. Utazunk szamárháton, egyensúlyozunk szakadékok felett, lesz, hogy közös erővel kell működésre bírnunk masinákat, és bőségesen akadnak kétszemélyes puzzle-k is, valamint különféle trükkös cselek.

Érdekes, hogy bár központi szerepet tölt be a történet és a tanító célzatú mondanivaló, a Brothers ezt meglehetősen egyedi módon tálalja számunkra, lévén a dialógusok értelmetlen nyelven elhangzó kedves halandzsák. A hangszínnel való játéknak köszönhetően azonban remekül érezhető a mondanivaló, és ez nagyon ügyes példája annak, hogyan lehet érzelmeket átadni változatos eszközökkel. Apró mozdulataiknak köszönhetően idővel a fiúk személyiségét is megismerjük, és ez még szerethetőbbé és emberibbé teszi őket. A kistestvér szeret viccelődni és tréfát űzni a falu lakóival, ezzel szemben a nagyobbik fivér már jóval komolyabb, és folyamatosan terelgeti az ifjoncot. A lineáris történet során gyakran megesik, hogy játékosként időnként kicsit elkalandoznánk, de a Brothersben nincsenek megoldásra váró mellékszálak, csupán apróbb elrejtett érdekességekkel találkozhatunk. Például körbenézhetünk a falu lakói közt, akiktől ugyan nem kapunk küldetést, de kisebb jelenetekkel színezik a történetet. Ha a nagy tesó megy oda a sepregető öregasszonyhoz, készségesen segítségére siet, a pici pedig inkább csak bohóckodik az eszközzel; a lantos bácsinál is ő a népszerűbb, a bátyus csak ügyetlen macskanyikorgást tud kicsalni a hangszerből. Az egyedi vonások persze fizikailag is megmutatkoznak: a nagyobbik srác erősebb, ezért nehezebb tárgyakat tud mozgatni, míg az apróság mérete miatt könnyedén áttuszkolja magát a rácsokon.

A játék első blikkre ugyan rövidnek tűnhet a 4 órás játékidővel, mégis egy hihetetlenül tartalmas kalandról van szó



ÉS BOLDOGAN MÁSZTAK, MÍG...

Bár a feladványok túlzott egyszerűségét a logikai játékok gyakorlottabb rajongói lehet, hogy nehezményezni fogják, azonban nem szabad elfelejteni, hogy a kihívás alacsonyabb mértéke nagyban hozzájárul ahhoz, hogy elmerülhessünk a történetben, így soha nem lesz frusztráló elakadás, és a düh sem fog kizökkenteni minket az amúgy elragadó játékmenetből. A Brothers nem izzaszt meg, de szép mennyiségben vonultat fel ötletes és megmosolyogtató helyzeteket: például az egyik hídon való átjutáshoz a kerékbe egy birkát kell raknunk, és előfordul, hogy egy kutyus figyelmének elvonására lesz szükség, később pedig egy minket üldöző trollt is kalitkába csalunk. A platformerjelleg eléggé halovány, mivel az ugrás automatizáltan működik, viszont rengeteget kell másznunk különböző falakon, és az ügyességünket is gyakran próbára tehetjük.

Hiába csak 3-4 órás ez a csodálatos történet, a játék ezen kevésképp tűnő idő alatt is meglepően sokat mutat be. Látványra rendkívül tartalmas (szinte szeretnénk visszamenni, és meggyőződni arról, hogy mindent láttunk-e), és fantáziában sem szűkölködik, bőven lesz részünk meglepő fordulatokban és mesés elemekben. Bátran állítom, hogy ez a különlegesség megér minden egyes forintot, hiszen ha kellően elmélyülünk benne, olyan élményben lehet részünk, ami manapság igen ritka ajándék egy játékprogramtól.

Ha ebbe a zuhatagba pottyannánk bele, akkor biztos, hogy egészen új értelmet nyerne az „élményfürdő" szó

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz kétmagos processzor, 2 GB RAM, nVidia Geforce 8600/ATI Radeon HD 2600, 2 GB HDD

Egy interaktív filmre hajazó igazi gyöngyszem, ami percek alatt elvarázsolja a játékost. Lehetséges, hogy fel sem kelünk addig, míg a végére nem értünk.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **93%**

PRO

Csodaszép fantasyvilág, érdekes kérdéseket taglaló történet, kellemes zene, egyszerű, ám nagyszerű feladványok. A rövid játékidő ellenére is sok tartalom.

KONTRA

Néhol kényelmetlen az (amúgy kétségkívül nagyon ötletes) irányítás, akadnak apró bugok, és néha zavaró a csak kisméretekben állítható kameranézet.

90%

Kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/brothers

HALÁLI KOMÉDIA

GOODBYE DEPONIA

[ÍRTA KREDENC] **Nehéz kedvébe járni az egyszeri kritikusnak/játékosnak. A Deponia-trilógia második részénél amiatt sopánkodtam, hogy túl hamar követte az elsőt, ettől egy kétfelé vágott játék érzetét keltve - most viszont a bő egyévnyi pauza miatt éltem át nehéz perceket... De hát ilyen ez a popszakma.**

Szóval, amikor Bate meglepett a Goodbye Deponia digitális példányával, tényleg zavarban voltam, mert a tavaly novemberben megjelent második rész óta annyi kalandot éltem meg mindenféle hősökkel, hogy bizony már el is felejtettem, hol hagytuk abba Rufus és Goal történetét. A múltidézésben a játék első félórája sem segített, hiszen pont ott vesszük fel a fonalat, ahol letettük – aztán szokás szerint szeretni való idiótánk megint végveszélybe sodorja barátait és az elysiumi fruskát, hogy aztán az ő megmentésekor találkozzon rajongói klubja (!) egyik tagjával, akitől pár tőmondatban végre begyűjtheti a „mi is történt eddig" infókat. Persze ez tényleg csak arra jó, hogy beugorjanak az emlékfoszlányok, nekem mindenesetre sikerült képbe kerülnöm. Szóval a sztori nagyjából úgy áll, hogy az Ulysses nevű főgenya szeretné az égben lebegő Elysiumot az ígéretek földje, Utopia felé repíteni, ehhez Deponia felrobbantása pont elég energiát biztosítana, ami nyilván az odalent élők számára nem épp reményteli jövőkép (már ha egyáltalán van nekik ilyen...). Mindeközben az Organon parancsnoka, Argus, Goal vőlegénye, Cletus, illetve maga Rufus is a saját pecsenyéjét sütögeti, bár a szándékok, motivációk nem ennyire egyértelműek és világosak. No de hát ez Deponia, a vidám elmegyógyintézet, az abszurdum bolygója, és aki végigjátszotta az előzményeket, most már tényleg nem fog semmin meglepődni, találkozzék bármilyen idiótával és őrült szituációval is, márpedig mindkettőben bőven lesz részünk.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Ent.

FEJLESZTŐ
Daedalic Ent.

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
van

INFO

A Goodbye Deponia október 18-án jelent meg, a Steamen 19,99 euróért vásárolható meg. A teljes trilógia ára ugyanitt 47,99 euró.

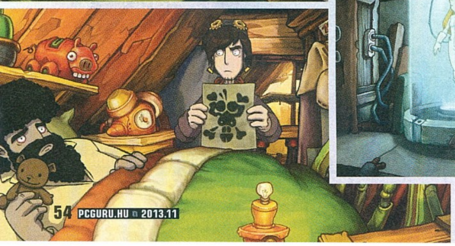
Deponián is nagy siker a Surgeon Simulator. Biztos látták a gurus „Ezzel játszunk" videókat!

RITKA, MINT A DEPONIAI LOGIKA

A fentiekből gondolom az is egyértelmű, hogy a Goodbye Deponia tényleg egy közvetlen folytatás, így csak az fogja érteni, mi történik a játékban, aki végigélte a széria első két epizódját. Hozzáteszem, ebben a részben valamivel több párbeszéd van, elvégre mégiscsak egy trilógia szálait kellett elvarrnia a sorozat atyjának, Jan Müller-Michaelisnek, alias Pokinak, ezért csak az fog képben lenni mindennel, aki érti a játék nyelvét. Persze boldogulni e nélkül is lehet, hiszen a tárgygyűjtögetéshez-kombináláshoz, illetve a szokásos minijátékokhoz nem kell nyelvtudás, csak logika... illetve inkább türelem. Nos, igen, az eddigi felvonásokban is találkoztunk olyan megoldásokkal, amit csak egy deponiai elmeroggyant tudna megérteni-megmagyarázni, mindezt ebben az etapban négyzetre emeljük, majd megszorozzuk kettővel. Pontosabban hárommal. A három mágikus szám Poki univerzumában: a sorozat három részből áll, legutóbb Goal személyisége hasadt háromfelé, most pedig úgy a játék felétől három karaktert kell terelgetnünk három helyszínen. Erről többet nem akarok elárulni – az gondolom kitalálható, hogy az alapból is elég magas nehézségi fok ezzel ismét hatványozódik, hiszen ha elakadsz, nem elég újra mindenkivel dumálni és minden tárgyat kombinálni a környezet elemeivel, ezt még kétszer el kell játszanod, sőt, egy idő után hőseink már a cuccaikat is átadhatják egymásnak, így a permutációk száma a kritikus szinthez közelít.

Magas nehézségi fokot említettem, amit azért finomítanom kell: a szériáról írt előző tesztjeimben is leírtam, hogy egyik darab sem igazán ajánlható a műfajszüzeknek, és ez érvényes itt is, ám ez inkább Poki és csapata kritikája, hiszen ahogy arra már utaltam fentebb, néha sem a magas szintű logika, sem a nyitott gondolkodás nem elég egy probléma megoldásához. Ilyenkor jön az említett vakrepülés, amikor megmarkolod a készletedben csücsülő papírrepülőt, majd mindenen és mindenkin végigpróbálod; az esetek egy részében ez persze mókás szituációkhoz és poénos beszólásokhoz vezet, ami azért csökkenti a frusztrációt. Én azért, ha választani

Nagyon bízunk benne, hogy sosem fog kiderülni, mi lapul a csinos kis törölköző alatt...



ZÁRKÓZZ FEL!

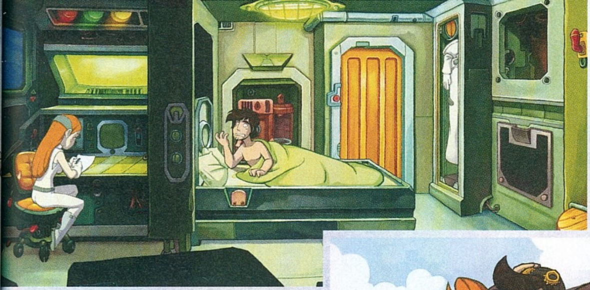
Ha kíváncsi vagy a Deponia játéksorozat első részének tesztjére, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható PGO-s linket.

www.pcguru.hu/teszt/deponia

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Deponia játéksorozat 2. részének tesztjére, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható PGO-s linket.

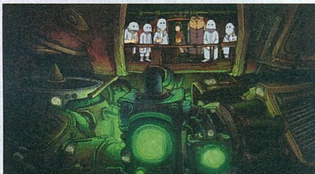
www.pcguru.hu/teszt/deponia2



kell, jobban szeretem azt, amikor a logikus gondolkodás, és nem a szerencse juttat át egy akadályon, főleg, amikor a megoldás annyira hihetetlen és abszurd, hogy úgy érzed, az agyad mellékapcsolt, ledarálva pár fogaskereket, és most üresbe váltva gurul egy lejtőn. Jelzem, az első végigjátszás nekem 12 órámba telt, ami tisztes szám, bár megtippelni sem merem, ebből mennyi volt az ide-oda rohangálás, próbálkozás. A mérleget azért picit egyensúlyba billenti, hogy a feladatainktól eltérően a minijátékok ezúttal sokkal egyértelműbbek, ráadásul tényleg jópofák – igaz, van pár ismert logikai feladvány köztük, de például a „diszkós" puzzle, ahol kamerákat kell Goal útjából elterelni, egészen remek.

Ejnye már Rufus, egy női fenék közelségétől ennyire még nem kellene berezelni. Légy férfi!

is becsatlakozik a bolygóközi bohózatba, röpködnek a sziporkák és a humorbombák, úgy a dialógusokban, mint a szituációkban, számos utalással, kikacsintással, és az egész úgy ahogy van, egy konzisztens,



Szinte tökéletes lezárás egy meglehetősen őrült szériának, kalandveteránoknak kihagyhatatlan vétel az egész trilógia!

Összességében persze azt kapjuk, amire számítottunk, és hogy ez kinek milyen előjelet jelent, azt ki-ki maga döntse el.

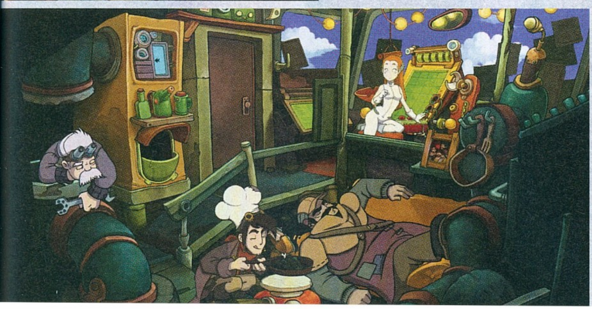
A SZEMNEK KEDVES SZEMÉTDOMB

A mechanizmus tehát nem sokat változott, ez a rész is egy klasszikus Deponia-játék, és ugyanez igaz a körítésre is. A grafika még mindig első osztályú, akárha egy egész estés rajzfilmet néznénk, az animáció is rendben van, a szinkron pedig szokásosan pazar. Újfent ki kell emelnem a Rufust életre keltő Kelly Shale nevét, aki egészen kiemelkedő munkát végzett, de a többiek is dicséretes teljesítményt nyújtanak. A finálében szinte minden régi ismerős visszatér, de sok új, szokásosan őrült szereplő

homogén egységet alkot – ez tényleg egy komplett sorozat, nincs benne olyan aránytévesztés, mint például a Ravenben, és ezt mindenképp a mérleg pozitív serpenyőjébe kell helyezni. S bár a legutóbbi részben azt írtam, jó lenne végre Elysiumban is kalandozni, és ez végül nem valósult meg, legalább vannak újabb helyszínek (amiből kiderül, Deponia tényleg egy szemétdomb, melyre leginkább a „hátborzongató" jelzőt aggathatjuk) – a dolgok mostani állása szerint az is lehet, hogy legközelebb már az égi városban folytathatjuk a kalandot.

VISZLÁT, DEPONIA! VISZLÁT, DEPONIA?

Hogy mi van? Nem ez volt a trilógia zárása? De, elvileg, viszont ez azért számomra nem egyértelmű. A sztoriról sajnos sokat nem beszélhetek, hogy elkerüljem a spoilereket, azt azonban mindenképp el kell mondanom, hogy a pedzegetett vérbő, abszurd és morbid humor mellett azért ez a felvonás sokkal több mondanivalót hordoz, erkölcsi kérdéseket feszeget, és gyakorlatilag elér Rufus barátunk jellemfejlődésének elysiumi magasságába, még ha ez nem is ennyire fekete-fehér. A morális dilemmát egyébként Goal



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 3 GB HDD

Egy trilógia záróepizódjának pont ilyennek kell lennie. Remek, humoros, szerethető kalandjáték parádés körítésben, néhol kifacsart logikával, a műfaj szerelmeseinek azonban gyakorlatilag kihagyhatatlan darab.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Nagyszerű grafika és szinkron, egységes történet, a kalandjátékokat kedvelők számára kellő kihívás...

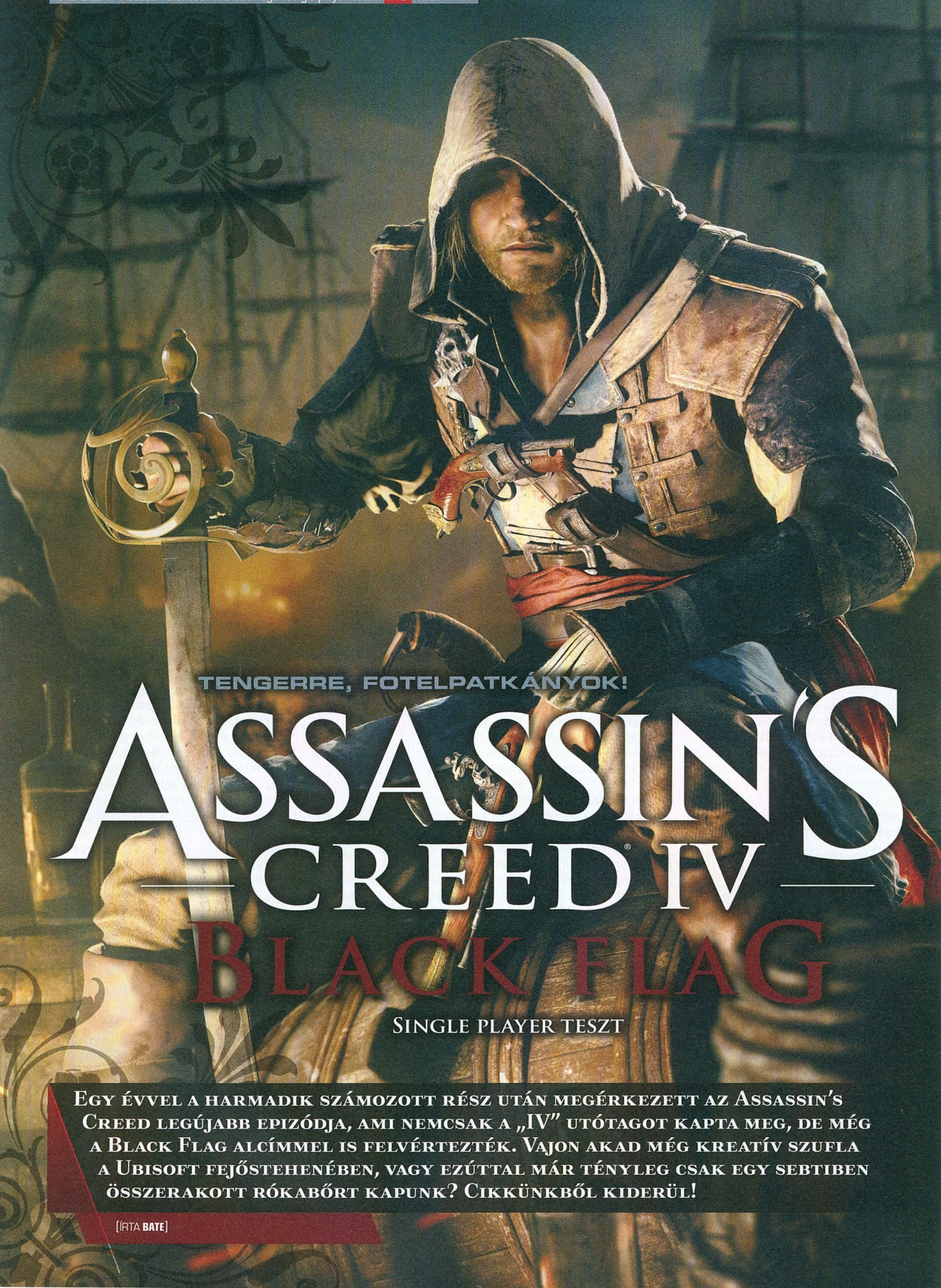
KONTRA

...amit sok esetben a nehezen indokolható megoldások jelentenek.

89%

fogalmazza meg a játék drámai (!) csúcspontján: lehet, hogy hősünk minden tette önző volt, mégis e lépések vezettek oda, hogy Deponia megmenekül. Lehet, hogy csak azért piszkálta fel az ellenállást, mert ez kellett ahhoz, hogy Goal magára találjon és Rufus hozzájusson a kódhoz, mely a mennyekbe repíti őt, mégis ha ez nem történik meg, a bolygó lakói tétlenül szemlélik saját pusztulásukat. Csakis a következmény számít, soha nem a szándék: ha a végeredmény pozitív, mindegy, hogy azt valaki milyen motivációktól hajtva érte el, sőt az is, hogy eme kedvező végkicsengésben mennyi volt az akaratlagos vagy akaratlan elem. A Goodbye Deponia remek példa arra, hogy mi történik, ha egy játéktervező tudja, mit akar, hová szeretne eljutni, és ehhez végig ragaszkodik. Ebből a szempontból tehát mindenképp dicséret illeti Poki barátunkat, még ha számomra a játék vége kicsit kérdőjeles is.

Nos, igen, bevallom, első nekifutásra nem tudtam beilleszteni a mozaik legutolsó darabját. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem is lenne a helyén minden, maximum, ha úgy van, ahogy gondolom, nyitva maradt a kiskapu a folytatásra – erre céloztam az imént. A magam részéről egyébként nem bánnám a dolgot, mert egy jól felépített univerzumról van szó, sok szerethető szereplővel, egy hamar szívünkhöz nőtt főhőssel, mindez látványos külsőben, jó szövegekkel, kellően beteg humorral. És ha klasszikus nem is vált a Deponia-trilógiából, mindenképpen ott a helye a kalandjátékok nagykönyvében, mint ahogy Rufusnak is kedvenc hőseink panoptikumában. Függöny, taps, viszlát, Deponia!



TENGERRE, FOTELPATKÁNYOK!

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

SINGLE PLAYER TESZT

Egy évvel a harmadik számozott rész után megérkezett az Assassin's Creed legújabb epizódja, ami nemcsak a „IV" utótagot kapta meg, de még a Black Flag alcímmel is felvértezték. Vajon akad még kreatív szufla a Ubisoft fejőstehenében, vagy ezúttal már tényleg csak egy sebtiben összerakott rókabőrt kapunk? Cikkünkből kiderül!

[ÍRTA **BATE**]

Sajnos van, ami nem változott az Assassin's Creed IV-ben sem, így például a harc még mindig túlságosan egyszerű, az ellenfelek semmilyen kihívást nem jelentenek számunkra

Nem túlzok, mikor azt állítom, hogy (a második rész óta) nagy rajongója vagyok az Assassin's Creed szériának, ennek ellenére a sorozat legújabb részének tavaszi leleplezésekor még némileg szkeptikus voltam az érkező játékkal kapcsolatban. Bár az senkit nem lephetett meg igazán, hogy idén is kapunk egy új részt, de a 4-es sorszám kissé elhamarkodottnak tűnt (ne feledjük, az 1 és a 2 között kettő, míg a 2 és a 3 között három év telt el!), továbbá furcsa lépésként éltem meg, hogy a sorozat ezúttal nem előre halad, hanem két mezőt visszalép az időben. Ehhez jött még a játék kalózos alaptémája, ami soha nem állt különösebben közel a szívemhez, így összességében minden komolyabb izgalom nélkül vártam a Black Flag érkezését – aztán én voltam a legjobban meglepődve, mikor az első órák után a halálfejes lobogóval fémjelzett miliő végül teljes egészében beszippantott...

HÉT TENGER ÖRDÖGE

Akárcsak az Assassin's Creed III, a Black Flag is meglehetősen érdekes nyitánnyal bír, és az első pár órában zajló események igencsak meglepik majd a sorozat rajongóit. Bár az internet valószínűleg nem lesz ilyen kegyes az olvasókhoz, én a cikkünkben kerülöm a spoilereket, így a sztorival kapcsolatban legyen elég annyi, hogy Edward Kenway (aki a harmadik rész főhősének nagyapja) minden eddigi főhősnél különlegesebb karakter, aki valójában nem is igazi asszaszin, csak önhibáján kívül belekeveredik a két rend viszályába, és ennek folyományaként összeakasztja a bajszot mindkét csoportosulással. Ezt a meglepő felállást pedig csak tovább tetézi hősünk alapvetően egyszerű motivációja: szeretne minél előbb meggazdagodni, és mindezt kalózkodással kívánja elérni.

Az Assassin's Creed IV történetének egyik legpozitívabb tulajdonsága éppen az, hogy mer szakítani a sorozat hagyományaival, és nem egy hithű, vagy bosszúvágy hajtotta orgyilkost alakítunk, hanem egy olyan embert, akinek végeredményben ugyanolyan hétköznapi céljai vannak, mint bármelyikünknek: a maga módján szeretne boldogulni az életben. Hogy mindezt egy hatalmas hajóval, ágyúkkal és pengékkel teszi? Ettől csak még szimpatikusabb lesz a számunkra! Edward tökös és határozott figura, tudja mit akar, ám emellett van egy sajátos becsületkódexe is, és ha úgy alakul, kész kiállni a jó ügyek mellett. Az én személyes kedvencem mostanáig Ezio volt a sorozat főhősei közül, de a Black Flag megjelenésével erősen megingott ez a képzeletbeli trón...

BELE KELL LENDÜLNI

Hiába nyit viszont a játék egy meglehetősen érdekes csavarral, ennek ellenére a hangulat nem feltétlenül sodorja magával az embert. Ennek oka főleg az, hogy az Assassin's Creed IV nem csak a veteránoknak szól, de a frissen belépő játékosoknak is, így az első két-három óra lényegében tutorialként funkcionál, és hiába csordogál közben a történet, a sorozat ismerőinek gúzsba van kötve a keze, és kénytelenek sablonküldetések közepette újra végigvenni az összes, már jól ismert funkciót. Sajnos nincs mit tenni, ezt ki kell bírni, át kell verekednünk magunkat a hosszúra nyúló és kissé vontatott bevezetőn, ám higgyétek el, hogy megéri, ugyanis saját hajónk, a Jackdaw megszerzését követően hirtelen kinyílik a világ, és olyan játékélmény köszönt ránk, amihez foghatóval csak nagyon ritkán találkozhattunk mostanában – a játékterület mérete a GTA V-ével vetekszik, és a szabadság foka, no meg a mellékes feladatok mennyisége is a Rockstar legutóbbi alkotását idézi.

A Black Flag gerincét természetesen ezúttal is a főszál képezi, asszaszinokkal, templomosokkal, kalózokkal, Fekete Szakállal, akcióval, lopakodással, cselszövéssel, ármánnyal és fordulatokkal, azonban nem túlzás azt állítani, hogy a játék igazi élvezeti értékét most nem a sztori adja, hanem az a mérhetetlenül sok opcionális tartalom, amit a Ubisoft nyolc fejlesztőstúdiója (igen, ennyien dolgoztak a játékon!) zsúfolt a programba. Az AC4-ben egy kalózt személyesítesz meg, saját hajóval, saját legénységgel, és az alkotók tényleg komolyan vették a feladatot: ennyire élvezetesen még senki nem dolgozta fel a témát, és ezt bizony úgy értem, hogy még a klasszikus Sid Meier's Pirates! sem.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal és még hét másik csapat

MŰFAJ
akció/kaland

MULTI
van

INFO

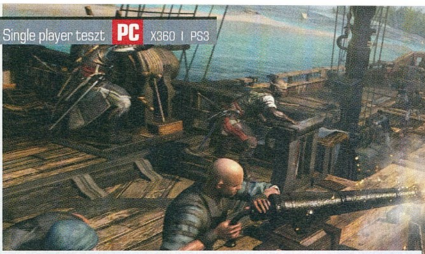
Az Assassin's Creed IV: Black Flag 2013. október 29-én jelent meg Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra, a PC-s verzió megjelenése pedig 2013. november 21-én várható. A dobozos verzió ára a hazai boltokban 9.500 forint körül mozog.

Az AC4 jelentős részét teszi ki a lopakodás, kicsit túlzásba is estek a fejlesztők, mert alig lesz küldetés, ahol ne kellene bokrokban bújkálni

ZÁRKÓZZ FEL!

www.pcguru.hu/teszt/ac3

Ha kíváncsi vagy az Assassin's Creed III-ról írt tavalyi tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb-oldali QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a fent látható PGO-s linket.



Edward leghőbb vágya, hogy hatalmas vagyont szerezzen. Csak rajtad múlik, hogy sikerül-e neki....

TENGERRE, TATA!

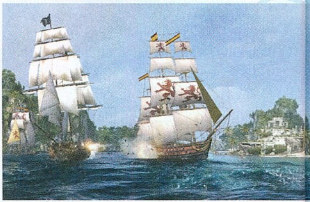
Maga a hajózás persze nem újdonság, hiszen már találkozhattunk vele a harmadik részben is, de ez a játékelem most a program alapját képezi, és jóval kidolgozottabb formában van jelen, mint a függetlenségi háborús elődben. Az első és legfontosabb dolog, hogy kapunk egy megdöbbentően nagy játékteret, szinte a komplett karibi szigetvilágot, ami teljes egészében szabadon bejárható, ráadásul tényleg elképesztő mennyiségű tartalmat rejt. A tengereket járva kisebb és nagyobb városokat (Kingston, Havanna, Nassau, Tortuga stb.), maja romokat, érintetlen területeket, kikötőket, lakatlan és kincses szigeteket, csempésztanyákat és vadászterületeket fedezhetünk fel, és ezek bizony telis-tele vannak extra feladatokkal. Felvehetünk mellékküldetéseket (orgyilkos- és tengerész missziók, többlépcsős templomos-vadászat, logikai feladványokkal megtűzdelt platformrészek), gyűjtögethetünk mindenféle apróságokat (Animus-töredékek, kincsesládák és térképek, palackposták stb.), legénységet toborozhatunk, továbbá vadászhatunk és harcolhatunk – szóval amikor a fejlesztők azt állították, hogy akár 80-100 órát is bele lehet ölni az egyszemélyes kampányba, akkor egyáltalán nem lódítottak.

> „Kalóznak lenni még sosem volt annyira élvezetes, mint a Black Flagben. Minden tengeren töltött perc színtiszta szórakozás!”

És ez korántsem minden, hiszen még csak szót sem ejtettünk a vízi életről, márpedig az Assassin's Creed IV legnagyobb újdonságai itt várnak ránk. A nyílt vízen hajótöröttekre és gazdátlanul úszó rakományokra lelhetünk, megállhatunk cápákra, bálnákra és más tengeri lényekre vadászni, ostrom alá vehetünk, kifoszthatunk és a saját oldalunkra állíthatunk ellenséges erődöket, és természetesen rengeteg hajó szeli a habokat, amiket mi, kalóz lévén, bármikor megtámadhatunk – és ekkor jön a játék legjobb, az ismétlődés ellenére is megunhatatlan része.

CSATÁZZ, RABOLJ, GYARAPODJ!

A végeláthatatlan vizeket szelve tényleg szinte „minden sarkon” hajókba botlunk, és csakis rajtunk áll, hogy békén hagyjuk-e őket, vagy nekilátunk mesterségünk gyakorlásának. A távcsövünkkel már messziről kikémlelhetjük a prédánkat, ami igen hasznos, hiszen így előre tájékozódhatunk a rakományról, illetve a kiszemelt hajó szintjéről – ez utóbbi



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HA TÖBB HAJÓRA HAJTASZ

Ha egyszerre több hajóra támadsz, akkor könnyen megeshet, hogy a Jackdaw komoly sérüléseket szenved. Ha már nagyon súlyos a helyzet, koncentrálj arra, hogy egy ellenfeled harcképtelen legyen, gyorsan csáklyázd meg, és ha sikerrel jársz, akkor válaszd a hajó javítása opciót, így visszatornászhatod a bárkád „erejét”, és nagyobb eséllyel indulhatsz a többiek nyomába.

FELKÉSZÜLVE VADÁSSZ!

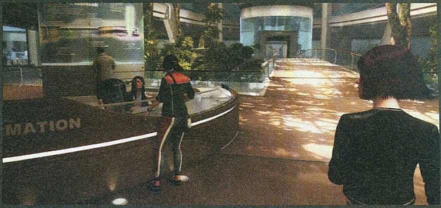
Ha olyan vízi élőlényekre fáj a fogad, mint a bálnák vagy a nagy fehér cápák, akkor érdemes rendesen felvértezned magad, alap vadászfelszereléssel jobb, ha ki sem szállsz a hajódból. Mielőtt igazán nagy prédák után indulnál, mindenképpen fejleszd a csónakod páncélzatát és a szigony sebzését, illetve maxold ki a ladikba pakolható fegyverek számát. Hidd el, szükséged lesz rá!

LEGENDÁS HAJÓK

Ha elfoglalsz néhány erődöt, akkor a térképeden felbukkannak a legendás hajók, melyeket piros ikonnal jelöl a térkép. Habár a csábítás nagy, hogy levadászd ezeket, azért jó ha tudod, hogy ezen ellenfelek hatalmasak, és nem egyszer párban járnak, így csak akkor érdemes tengelyt akasztani velük, ha a saját hajódat már teljesen felfejlesztetted. Egyéb esetben tuti, hogy ott maradsz...

MI VAN A „JÖVŐBEN”...?

Az Assassin's Creed III-ban ugyan elbúcsúztunk Desmond Milestól, azonban ez nem jelenti azt, hogy „jövőbeni” szál nélkül maradunk a Black Flagben. Az új verzióban az Abstergo Entertainment alkalmazottjaként tevékenykedünk, és a firma a mi segítségünkkel fér hozzá Edward Kenway emlékeihez. Habár az Abstergo még mindig a templomosok egyik fedőszervezete, a cég benne van a szórakoztatóiparban is – a legutóbbi nagy dobásuk a Liberation című játék volt, most pedig egy kalózos címen dolgoznak, amihez mi szolgáltatjuk a szükséges hátteret. Nem vicc, a Black Flagben látható történet szerint az Assassin's Creed világában az Abstergo készíti az Assassin's Creed játékokat, és ha végigviszitek a jövőben játszódó részeket (ez egyébként nem kötelező), akkor számos kikacsintást és utalást találtok az egyes AC-részekre, sőt, az alkotók még az évek során felmerült különböző pletykákra is reagálnak. Ezt a játékrész egyébként belső nézetes, külön sztorija van, gyűjtögethető apróságokkal és rengeteg infóval – többek között az is ki fog derülni, hogy mi történt Desmonddal az AC3 stáblistáját követően.



főleg azért fontos, mert kezdetben nem mi vagyunk a vizek oroszlánja, simán összefuthatunk olyan tengerjárókkal, amelyek pillanatok alatt a mélybe küldenek minket. Ha viszont vállalhatónak ítéljük a küzdelmet, akkor indulhat a roham, méghozzá a jól ismert módon: Edwarddal kormányozzuk a hajót és felügyeljük az ágyúkat, és a kamera mozgatásával tudunk váltogatni az elülső és az oldalsó lövegek, illetve a tatról hajigálható robbanó hordók között, sőt, ezúttal még mozsárágyú is lesz a repertoárunkban. A kiszemelt delikvensek persze sosem adják könnyen magukat, így szükség van az okos és taktikus mozgásra, no meg a helyes célzásra, és külön öröm, hogy ezúttal már nem csak elsüllyeszteni lehet a bárkákat (ilyenkor viszonylag csekély zsákmány marad utánuk), de a fedélzet kellő leamortizálása után (ezt külön jelzi nekünk a program) meg is csáklyázhatjuk az áldozatunkat. Ezzel persze a harc még nem ér véget, a következő feladat a legénység legyűrése, és ebben kapitányként is tevékenyen részt kell vállalnunk. Kezdetben csak adott számú

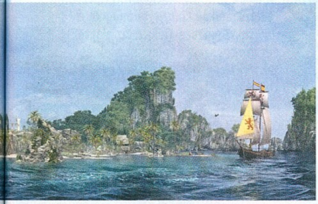


figura lebirkózása a cél (a hajóról ágyúval, vagy karddal és pisztollyal testközelből), de a nagyobb lélekvesztőkön már a kapitányra, a lövészekre és a lőporos hordókra is külön oda kell figyelni, sőt, vannak olyan esetek, mikor a végső győzelem előtt még a hajó zászlajának letépése is ránk vár.

Ha a portya sikerrel jár, akkor miénk a préda, esetleg némi pénzmag, illetve hozzájutunk pár új emberhez, és még arról is dönthetünk, hogy mi legyen a levadászott hajóval: felhasználhatjuk a Jackdaw javítására, vagy dönthetünk a legénység megkímélése mellett, ami azért hálás dolog, mert ezzel csökkenthetjük a „körözési szintünket”. Ez utóbbira érdemes figyelni, ugyanis minél több bárkát támadunk meg, annál magasabbra kúszik ennek értéke (amit kis kardok jelölnek a hajó „életereje” felett), és idővel vadászok szegődnek a nyomunkba, ami nem feltétlenül üdítő, ha éppen azzal vagyunk elfoglalva, hogy egy egész flottát tegyünk ártalmatlanná.

A búvárkodás elsőre egyszerűnek tűnik, de odalenn nem csak az egyre fogyó levegő jelent veszélyt, hanem az élővilág is...

A tengeri élet tehát meglehetősen mozgalmas, de a csaták mellett a víz alatti roncsok megközelítése és kifosztása búvárkodással, a lövegekkel és mozsárágyúkkal felszerelt erődök bevétele, továbbá a vízi élőlények levadászása is külön élvezet és művészet. Ezek az elemek ráadásul nem csak új színt hoztak az Assassin's Creed világába, de végre kihívást is, ugyanis bármit csinálunk a tengereken, tényleg mindig résen kell lenni. Egyszerre több hajó legyengítése és elfoglalása egyáltalán nem piskóta, a nagyobb erődítmények villámgyorsan képesek darabokra kapni kedvenc járművünket, és egy bálna leterítése is jó reflexeket és koncentrációt igényel. A nehézség

LEGYEN LEGÉNYSÉGED!

A tengereket járva könnyű elfeledni, hogy a legénység nem a fán terem. Folyamatosan figyelned kell arra, hogy a hajódat feltöltsék a matrózok, különben az ellenfelek megcsáklyázásánál könnyen bajba kerülhetsz. A tengeren felszedett hajótöröttek rögvest a csapatod tagjai lesznek, verbuválhatsz embereket kocsmákban, és a katonáktól megmentett fickók is azonnal beállnak hozzád.

FEGYVERKEZZ FEL!

Mielőtt kifutsz a tengerre portyázni, mindig győződj meg arról, hogy rendesen fel vagy-e szerelkezve. Töltsd fel a hajót lövedékekkel, tömd tele golyókkal a saját kis batyudat is, illetve ne feledkezz meg a fegyvereid fejlesztéséről sem. Az ember könnyen beleesik abba a hibába, hogy nem cserélgeti a kardjait, pedig az ilyesmi nagyon is sokat számít, főleg a csáklyázásokat követő káoszban.

FIGYELJ A LÖVÉSZEKRE!

A szárazföldön nem egyszer kell ellenséges vonalak mögé lopóznod, és ilyenkor fontos, hogy hatványozottan figyelj az őrtornyokban strázsáló puskás katonákra, ők ugyanis pillanatok alatt képesek elintézni téged. A legokosabb, ha felmászol hozzájuk, és elsőként őket iktatod ki, de ha erre nincs mód, akkor használd a köpőcsővel kilőhető dárdákat. A berserk a legjobb, lövöldözzenek csak egymásra az őrszemek!

VADÁSSZ ÉS CRAFTOLJ!

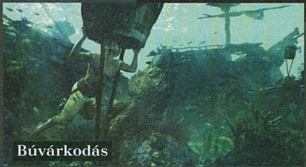
Edward ezúttal tárgykészítéssel fejleszthető, az ehhez szükséges alapanyagok pedig vadászattal gyűjthetők össze. Első körben mindenképpen a jobb páncélra (több életerő) és a felfejlesztett pisztolyövre (több fegyver) koncentrálj! Fedezd fel a térképet, keresd meg a szükséges állatokat, és szépen cserkészd be őket. Figyelem! Ha elbújsz egy bokorban, akkor nem vesznek észre, így könnyebb célba venni őket!

AZ ASSASSIN'S CEED IV LEGJOBB PILLANATAI

Igaz ugyan, hogy a korábbi Assassin's Creed epizódokkal is nagyon jókat szórakoztunk, de a Black Flag egészen különleges élményekkel ajándékozott meg minket, köszönhetően a kalózos témának. Összeállításunkban azokat az elemeket gyűjtöttük össze, amelyeket a legjobban élveztünk az Assassin's Creed IV tesztje során.

Kincsvadászat

Hihetetlenül egyszerű játékelem, mégis megvan a maga varázsa. A szigeteken számos kincses térképre lelhetünk, amelyek elrejtett ládák helyét fedik fel előttünk. A koordinátákat figyelve mindig eljuthatunk a megfelelő földdarabra, és a térképen lévő rajzok segítségével bemérhetjük a zsákmány pontos helyét is.


Búvárkodás

A víz feletti világ lenyűgöző, de ami a mélyben van, az még fantasztikusabb. A búvárharang kifejlesztését követően meglátogathatjuk az elsüllyedt roncsokat (külön jelöli őket a térkép), de miközben lenn kalandozunk, figyelnünk kell a levegő-utánpótlásra, és a húsunkra ácsingózó agresszív cápákra is.

Edward Jackdaw névre kereszteli a hajóját, ami a magyar nyelvben csókát jelent. A kis madár egyébként magán a bárkán is helyet kap, hiszen ő díszíti a tengeri jármű orrát. Legalábbis addig, míg le nem cseréljük egy sellőre...

mértéke pedig még fokozható is, ugyanis a térkép Easy, Medium és Hard területekre van felosztva; az utóbbiaknál természetesen jóval erősebb és agresszívabb bárkákkal találkozhatunk, továbbá a többi játékelem is lényegesen nagyobb kihívás elé állítja a játékosokat. Persze megoldás erre is van: oda kell figyelnünk hajónk folyamatos fejlesztésére!

KICSIKÉM, JACKDAW

Igaz, ez sem vadonatúj elem, hiszen már találkozhattunk vele az AC3-ban, de a kidolgozás jóval összetettebb, mint korábban, és ahhoz, hogy igazi tengeri szörnyeteget faraghassunk bárkánkból, bizony rengeteg ellenséges vízi jármű megcsáklyázására van szükség. Maga Jackdaw 11 kategóriában (test, ágyúk, lövedékek stb.) fejleszthető, több szinten keresztül, ezen felül tuningolhatjuk a befogadóképességet (rakomány, legénység, muníció), illetve külön foglalkozhatunk a vízi vadászat kellékeinek (ladik, szigony) erősítésével. Az újabb és újabb elemek megvásárlásához viszont nem csak rengeteg pénz kell, de jelentős mennyiségű alapanyag (szövet, fa, fém) is, ilyet pedig kellő mennyiségben csak ellenséges rakomány megszerzésével, vagy a katonák által őrzött szárazföldi raktárak kipucolásával szerezhetünk. A portyák során továbbá zsákmányolható cukor és rum is, ezeket azonban érdemes szinte azonnal eladni, ugyanis a pénzszerzésen kívül másra nem alkalmasak. Ha pedig már szóba került Jackdaw, akkor jó ha tudjátok, hogy a kicsike kinézete is módosítható: súlyos összegekért vásárolhatunk egyre cifrább vitorlákat, egyedi kormánykerekeket, valamint olyan különleges figurákat, amivel aztán a hajónk orrát díszíthetjük.

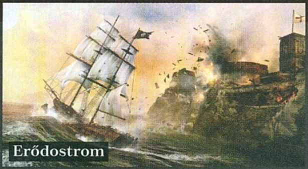
Fejleszteni egyébként nem csak a hajónkat lehet, de Edward felszerelését is, méghozzá a Far Cry 3-ból kölcsönvett rendszer segítségével. Ahogy említettem, a vadászat visszatért, és az elejtett állatokat azon nyomban meg is nyúzhatjuk. Bár az így szerzett javak akár pénzzé is tehetők, sokkal okosabb, ha a különböző alapanyagokat a tárgykészítős rendszerben használjuk fel hősünk életerejének és fegyvertartó kapacitásának növelésére, illetve ugyanitt készíthetünk neki egészen különleges hacukákat, ha esetleg az alapöltözékkel nem vagyunk megelégedve.

TÖMÖR GYÖNYÖR

A játékmenet taglalásából reménhetőleg már érzékelhető, hogy a Black Flagben a kalózos hangulat a maximumra lett járatva, mindezt pedig olyan látvány szolgálja ki, amibe csak itt-ott lehet belekötni. A kristálytiszta, vakítóan kék tenger gyönyörű, a hullámok életszerűek, a víz alatti részek egyszerre félelmetesek és lenyűgözőek, a napszakok és időjárási viszonyok váltakozása is csodálatos, és még konzolon is sikerült megoldani a kilométerekre nyúló látótávolságot. Ugyanígy a szárazföldre

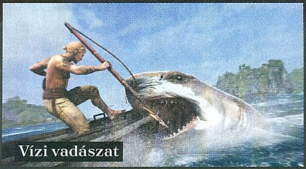
És a multi?

A játékot már a megjelenése előtt lehetőségünk volt kipróbálni, viszont a tesztidőszak alatt a többjátékos rész még nem volt elérhető, így az Assassin's Creed multijába még nem tudtunk belekóstolni. Ám mire e sorokat olvassátok, már túl leszünk rajta, és a PC Guru Online-on egy külön cikkben be is mutatjuk nektek a Black Flag többszereplős komponensét.



Erődostrom

A tengereket járva belefuthatunk számos erődbe, amelyek kérdés nélkül tüzet nyitnak ránk. Mi persze lerombolhatjuk a védelmet, hogy aztán szépen kikössünk a lángoló romok mellett, és elvégezzük a végső simításokat. Az erődítmények „felszabadítása" komoly prédát és új küldetéseket is eredményez.



Vízi vadászat

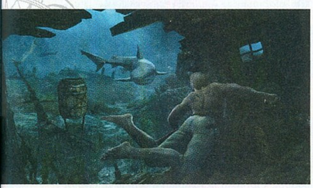
Cápára és bálnára vadászni ugyan nem tűnik nagy kunsztnak, de az első próbálkozások után látni fogjátok, hogy a tengeri lények nem adják könnyen magukat. A ladikkal és szigonnyal végzett vadászat igazi adrenalinbomba, sosem felejtjük el az első leterített nagy fehér cápánkat!

Kalózélet

Hatalmas, kötetlenül bejárható vízfelület. Szabad prédaként úszkáló hajók. Zsákmány minden fedélzeten. Izgalmas csaták. Dühöngő viharok. Fejleszthető hajó. Legénységtoborzás. Éneklő matrózok. Mind-mind olyan élmény, amit ilyen intenzív és minőségi formában csak a Black Flagben élhettünk át.

sem lehet panasz – az egyes városok ugyan nem érik el a korábbi epizódokban látott méreteket, de jól megkülönböztethetők egymástól, és a lakatlan, a civilizáció által még érintetlen területek is nagyszerűen ki dolgozottak. Természetesen ezúttal is minden megmászható, a házaktól az erdő fáin át egészen a hatalmas sziklákig, egyedül csak a mozgásanimáció szúrhatja a szemünket, hiszen a játék ezen részéhez nem nagyon nyúltak a fejlesztők, így futás közben Edward testtartása és mozgása kicsit már viccesnek hat.

Összességében azonban a látvány parádésnak mondható, és a vizuális részeket kiváló hanganyag egészíti ki. A szinkron hozza a jól megszokott szintet, a zenei betétek is nagyon jól sikerültek, és külön piros pont jár azért, hogy a hajónk



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q8400 2.6 GHz vagy AMD Athlon II X4 620 2.6 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 260 vagy AMD Radeon HD 4870 VGA, 30 GB HDD

A kalózos milió nagyon jót tett az Assassin's Creednek, ennyire tartalmas és élvezetes része talán még nem is volt a szériának.

GRAFIKA: **93%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Hatalmas szabad világ, kalóz életérzés, lehengerlő látvány és elképesztő mennyiségű tartalom.

KONTRA

Visszatért néhány régi hiba, és a sima harcok még mindig nem nyújtanak semmiféle kihívást.

93%

A tengeri ütközetek során könnyen előfordulhat, hogy elkap minket egy vihar, és ilyenkor nem csak az ellenféllel, de még az elemekkel is muszáj megküzdenünk.

legénysége mindig rázendít egy tengerésznótára, ha kifutunk a nyílt vizekre.

SEMMI NEM TÖKÉLETES

Habár az eddig írtak alapján úgy tűnhet, hogy elkészült az elmúlt időszak legjobb játéka, azért a Black Flag sem tökéletes – a legtöbb hibája abból fakad, hogy ugyanazt a motort használja, mint elődei. Emiatt a hagyományos harcrendszer még mindig nevetséges, gyakorlatilag két gomb felváltva nyomkodásával bárkit pillanatok alatt le lehet győzni, és az embertelen túlerő ezúttal sem jelent gondot hősünknek. A karakter kezelése egyébként szinte teljes egészében változatlan maradt, így továbbra is fennáll az egygombos irányításból fakadó azon frusztráló tényező, hogy Edward nem mindig azt csinálja, amit mi szeretnénk: futás helyett falra mászik, esetleg ugrál, ne adj isten fedezékbe húzódik, miközben az áldozatunk szép lassan lehagy minket. Kergetőzésből egyébként akad pár a sztoriban, sőt, ismét lopakodhatunk a susnyásban, bár érzésem szerint ezt az elemet abszolút túlzásba vitték a készítők: a történet során majdnem minden második feladatban kénytelenek vagyunk előre megírt útvonalon közlekedő személyeket követni, méghozzá úgy, hogy ne vegyenek észre, és ez sokszor csak úgy lehetséges, ha a fejlesztők által megálmodott irányba haladunk – a pálya persze nyitott, így könnyű elcsalinkázni, viszont ebben az esetben szinte biztos, hogy az adott szekvencia elbukása és visszatöltése lesz a kis kaland vége.

A Black Flag tehát nem hibátlan játék, néha bőven lesz okunk morogni miatta, ám a kellemetlen pillanatokat nagyon gyorsan palástolják a valódi élményt nyújtó részek – elég csak kifutni a tengerre, és máris elszáll minden bosszúságunk. Ugyan tény, hogy az Assassin's Creed IV nem tartogat forradalmi újdonságokat, de a korábban látott hajós elemeket kibővítette és tökéletesre csiszolta, kaptunk néhány tényleg érdekes finomságot (vízi vadászat és búvárkodás), és lényegében megvan benne minden, ami az előző részekben jól működött. Mindezt csak tetézi az utánozhatatlan kalózos hangulat, és véleményem szerint ennek a plusznak köszönhetően még az Assassin's Creed III-nál is jobb játékot kaptunk. A Black Flagben jelentkező változások persze nem mindenkinek fognak tetszeni, de az AC4-gyel akkor is érdemes tenni egy próbát, ha hozzám hasonlóan korábban téged is hidegen hagytak a kalózok.

Kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/black-flag

VISSZA A JÖVŐBE

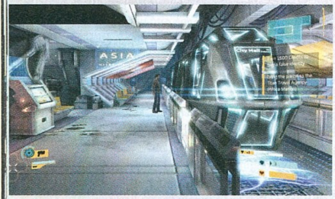
FLASHBACK

[ÍRTA LOR] **Egy újabb klasszikus platformcím, ami nem kerülhette el, hogy a remake-trend lehámozza róla a 16 bites külsőt. A Flashback 1992-ben nagyot ütött, 20 év múltán azonban már nem igazán sikerül beflesselni a régi élményeket, a frissek pedig felejthetők.**

Az eredeti fejlesztők egyike, Paul Cuisset úgy döntött, hogy az ő alkotását is megilleti egy szépítő kúra a HD remake-ek virágzó korában, ami jogos követelésnek bizonyult: az 1992-ben megjelent Flashback úgy került be a rekordok könyvébe, mint minden idők legkelendőbb francia játéka. Ez köszönhető volt annak, hogy akkoriban újszerű grafikai megoldásokat használt, izgalmas történetét pedig innovatív játékmenet egészítette ki. A kézzel rajzolt hátterek lenyűgözték a játékosokat csakúgy, mint az addig nem használatos rotoszkóp technikával készített animációk, melyek folyamatos és moziszerű bejátszásokat tettek lehetővé. A masszív rajongótábor tehát reménykedve kapta fel fejét az újítás hallatán – de sajnos sem ők, sem az újoncok nem fognak elégedetten felkelni a PC mellől.

HOLOKOCKÁN INNEN ÉS TÚL

A Flashback sztorija a 80-as évek cyberpunk trendjét követi, aminek legjellemzőbb vonása a memóriamanipuláció, az identitás elvesztése, a megacégek és a korrupció elharapódzása, és a kihagyhatatlan drónok. Ez a retró báj kimondottan élvezhető, szóval a műfaj kedvelőinek érdemes bepótolniuk ezt az alapművet. A történet a távoli 2142-ben játszódik, a sablonos felütés szerint Conrad B. Hart ügynök amnéziás, az idegenek pedig a Föld elpusztításán szorgoskodnak kormányzati szervek soraiba beépülve. Szerencsére hősünknek mindene megvan ahhoz, hogy harcba induljon ellenük, például egy molekuláris szemüvege, amivel könnyen kiszúrja a rejtőzködő nem humán entitásokat. Ráadásul volt annyira előrelátó, hogy egy holografikus kockába rejtse az emlékeit vész esetére (memóriáját az idegenek törölték ki, hiszen túl sokat tudott). A játék elején Conrad egy dzsungelben ébred a Titán holdon; eleinte saját emléktöredékeit kell visszaszereznie, majd visszajutnia a Földre. Ez a Flashback eredeti története, ami alapból elég ahhoz, hogy adjunk egy esélyt az újramesélésnek, plusz lesz néhány olyan csavar, ami a veteránoknak is újdonságként szolgálhat.



NE SZÓLJ SZÁM, NEM FÁJ...

A játék egyik nagy hibája, hogy Conradról nehéz elhinni, hogy tényleg egy tököს csávó. Ez főleg amiatt van, mert nagyon gyenge szövegek kerültek hősünk szájába, a szinkron is csapnivaló, és csak fogjuk a fejünket, mikor a főhős bugyután így nyilatkozik a nőkkel való viszonyáról: „Micsoda, a barátnőmet? Volt nekem olyanom?" Mi is ezt kérdeznénk... A fejlesztőknek Conradot nem sikerül közel hozni a játékoshoz, és a hangulatot nagyon hamar tönkre vágja a sután megformált karakter. Pedig a nyitóképernyő bizalomgerjesztő, egészen pofás főmenüt sikerült kerekíteni, a pályákra pedig jótékony hatással volt az átszabás: a Flashback nagyon hangulatosan prezentálja a jövőbeli cyberpunkos/neonos univerzumot. Bár az animációk terén a rotoszkópos megoldást felváltotta az Unreal Engine, de hősünk így is csak egy bárgyú arc marad. Szerencsére a platformrészek a technika fejlődése miatt jóval folyékonyabbá és finomabbá váltak, emellett ezúttal már kis ikonok jelzik, mely kiszögellésekre tudunk felkapaszkodni.

A dzsungel a jövőben is veszélyes hely, csak itt moszkitók helyett már drónok támadnak az emberre.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
VectorCell

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2.0 GHz kétmagos processzor, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A HD tényleg HD, de a szép külső nem takarja el az idegesítő harcrendszert, a bugyuta Conradot és az unalmas játékmenetet. Válasszátok inkább az eredetit!

GRAFIKA:	80%
HANG:	50%
JÁTÉKÉLMÉNY:	40%

PRO

A régi alaptörténeten csak kicsit csavartak, a környezet pedig valóban jól néz ki.

KONTRA

Conrad szövege nagyon béna, a szinkronszínészek gyengék, a frusztráló irányítás és harcrendszer még idegesítővé is teszi az amúgy unalmas játékot.

56%

Szép dolog a HD-grafika, de sajnos sokat nem ér, ha a játékmenettől falra másznak a felhasználók...

DRÓNRA FEL!

Igaz, hogy Conrad arzenálja bővült az elődhöz képest, de sajnos ez nem segít a rémes harcrendszeren. Főleg az irányítás idegesítő a túlzott érzékenység miatt, kihívást viszont hiába is keresnénk a játékban, olyan egyszerű, hogy nem lesz szükségünk semmilyen taktikára. Az immáron 360 fokban forgatható lőfegyverünk nagyon hamar szétkapja az ellenfeleket, és van egy gyanúnk, hogy a mordályunk épp azért lett ilyen erős, hogy ellensúlyozza az irányítás okozta frusztrációt. A levegőben megjelenő robotok képesek a semmiből előtűnni és gyorsan eltenni minket láb alól, az irányítás pedig tényleg nem a mi javunkra dolgozik. Félnünk azonban nem kell, hiszen az elhalálozásnál a checkpointrendszer túlságosan is elnéző a játékosokkal.

A harc helyett inkább a fejtörők terén erős a játékmenet, bár a feladatunk legtöbbször ajtók nyitogatása és biztonsági rendszerek kijátszása lesz. A missziók során ide-oda utazgatunk, elvétve ellenfelek próbálják utunkat állni, mindez egy idő után rettentő unalmassá válik, és ezen a mellékszálak és a nem túl fantáziadús minijátékok sem segítenek. Utóbbiak legtöbbször lopakodós vagy lövöldözős feladatok, amelyekért XP-t kapunk, mivel a fejlesztők szerepjátékos elemekkel próbálták dúsítani a játékot – nem sok sikerrel. A pontok különféle jellemzőkre való leosztása egyáltalán nem érezteti hatását, így inkább csak alibiszerepük van, mondván ennyivel is többet kapunk a pénzünkért (pedig dehogy).

A Flashback hiába volt korszakalkotó a maga idejében, mai szemmel nézve inkább vicces, és az összhatás az olcsó, gagyi sci-fi filmekre hajaz. A felújítás a pályadizájnt leszámítva nem sokat tesz hozzá az eredeti élményhez, így érdemesebb az 1992-es klasszikust előkapni, hiszen a remake csak egy erőltetett és félkész próbálkozásnak tűnik, amiből valami sokkal jobbat is ki lehetett volna hozni.

EGÉRFOGÓ

THE RAVEN: Legacy of a Master Thief Chapter III: A MURDER OF RAVENS

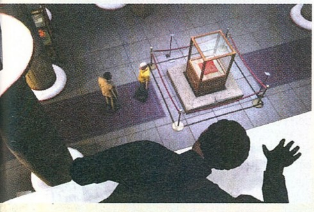
[ÍRTA KREDENC] **Mennyből a pokolba, akár így is jellemezhetnénk a Raven első két részének tesztjét. Ha pedig ennél az allegóriánál maradok, akkor a harmadik epizódban visszahuppanunk a földre – bár ennél azért kellemesebb talajfogásra számítottunk.**

Előző számunkban alaposan lehúztam a Raven második felvonását, érzésem szerint joggal, hiszen a kimagasló első részt egy rövid, újrahasznosított elemekből építkező és összességben csalódást keltő folytatás követte. Akkor azzal búcsúztam, hogy remélem, a záróetapra a King Art összeszedi magát, és legalább felvillantja azt a tehetséget és szakmai tudást, ami a nyitányt olyan parádéssá tette. Nos, valamit tényleg villantottak, de ez még nem az a holló, amit keresünk...

A TITOKZATOS NÉGYES

Sajnos azt már tudtuk, hogy ez a felvonás ismét visszaemlékezéssel indít ismerős helyszínen, ráadásul miután legutóbb a fejlesztők beráncigálták a képbe egy újabb szereplőt, azt is, hogy megint más bőrébe fogunk bújni. És lőn: újfent végigjárjuk a hajót, ezúttal a Holló segítőjének a barátnőjével (...), illetve az említett fiatalemberrel is megyünk pár kört. A felállás tehát ugyanaz, mint az előző nekifutásnál: rávilágítunk a történet eddigi homályos pontjaira, így például megtudjuk, miért kellett meghalni a bárónőnek (bár nagyjából sejtettük), hogyan menekül meg Zellner Gebhardt kezei közül, és mi történt a dokival. Ezután kikötünk Egyiptomban, hogy immár Kairóban a rablás előzményeit és magát a nagy akciót is első kézből éljük át – bizony, semmilyen új helyszín nem vár ránk, hacsak nem tekintjük annak a múzeum tetejét, de hát... szóval értitek.

Vajon a srácnak tetszik a hölgy, vagy csak a méretes gyöngyökből álló nyakláncra fáj a foga?



Aztán végre visszakanyarodunk oda, ahol a második felvonás első órájának végén tartottunk, vagyis találkozunk a szorult helyzetben lévő svájci zsaruval – és jön egy olyan finálé, amelyet én még mindig nem tudok hová tenni. Sajnos ezt nem tudom bővebben kifejteni anélkül, hogy ne lőném le az egész játékot – maradjunk az „érdekes" jelzőnél, és annál, hogy amint lesz rá időm, ismét végig fogom tolni a teljes első részt eme csattanó ismeretében, hogy eldöntsem, minden idők leginkább nonszensz és értelmetlen, vagy egyik legzseniálisabb záróakkordjáról van-e szó.

ZÁTONYOK KÖZT

Játékmechanikai szempontból szintén Janus-arcú a projekt. Nagyjából azt kapjuk, amit eddig, ám immár kizárólag tárgygyűjtés- és kombinálás vár ránk, minijáték, puzzle nem – jellemző mind-erre, hogy ugyan ki kell nyitnunk egy titkos rekeszt, ám ennek kombinációját dialógusokkal szerezhetjük meg (értsd: a létező összes szereplőt kifaggatjuk), és ha sikerült, csak egy achievement a jutalmunk. A készítők már azt se engedik meg, hogy learassuk munkánk gyümölcsét, és kinyissuk ezt a bizonyos rejtekajtót, mert egyszerűen átlépi a narratíva. Amúgy a feladatok elég egyértelműek, bár van egy-két nagyon kicsavart történet (például egy olyan triviális dolog, mint egy drót meghajlítása egy tök más irányú akció által, amitől azért ledobta az agyam az ékszíjat). És ha már szóba kerültek a beszélgetések, nos, ilyesmiben bőven lesz részünk, talán több is, mint szeretnénk, ráadásul van, ami csak színesíti a sztorit, mint például az ifjú hegedűvirtuóz a játék szempontjából irreleváns élettörténete.

A technikai oldal épp ennyire felemás: a grafika továbbra is hangulatos (bár azért az átvezető videókon dolgozhattak volna még a srácok), a zene szintén, a szinkronhangok rendben vannak. Az animációk terén azonban már nem ennyire rózsás a helyzet, az útkeresési problémák miatt egy helyben szteppelő, majd varázsütésre a pálya más pontján felbukkanó karakterek rendesen belepiszkítanak a műzlibe. A játékidő pedig újfent kurta, alig három óra alatt simán letudhatod az egészet.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
KING Art

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA (DX9.0c, Pixel Shader 3.0), 3,7 GB HD

ÉRTÉKELÉS

Jobb, mint a második rész, de még mindig nem ér az első nyomába. Olcsóbb áron, egyben végigjátszva viszont a kaland- és krimirajongók számára így is ajánlható fogás.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A grafika és a hangok továbbra is rendben vannak, a csattanó pedig vagy egészen kiváló...

KONTRA

...vagy egészen bődl, ez még kérdéses. A rövid játékidő, a jó pár technikai gond és a nem túl nagy kihívás viszont sajnos nem az.

75%

„Azt írja a PC Guru, hogy a The Raven a hibái ellenére is érdemes lehet a játékosok figyelmére."

A KARÁCSONYI PUDING

Elérkeztünk ahhoz a ponthoz, ahol össze kell foglalnom a Ravent – és amikor a cikk írása előtt fejben összeraktam magamnak a mozaikdarabkákat, már tudtam, hogy mi a játék legnagyobb problémája: az hogy háromfelé vágták. Nem tudom, ki a bűnös benne, de elhibázott és felesleges döntés volt, ugyanis egyrészt rossz helyeken csattant az olló (erre már utaltam legutóbb), másrészt ez a megoldás széttépte a narratívát, széttördelte azt a feszes ívet, amely egy sztoriközpontú játék gerince. E zárópasszus címéül épp azért választottam ezt az Agatha Christie opust (amúgy az összes teszt belcíme a krimi királynőjének egy-egy műve), mert két gondolat is rejlik benne. Egyrészt az, hogy, amint azt az angol mondás tartja, a puding próbája mindig az evés, és bár finom volt az első pár falat, a tálat idejekorán elvették előlünk, és amikor visszakaptuk, az összeesett, ízehagyott matéria már csalódást okozott számunkra, másrészt mert azért még ennek ellenére is érdemes berendelni ezt a fogást, mondjuk az ünnepi szezonban, leárazva, és nem nagy elvárásokkal ugyan, de egyben elfogyasztani. Én is így teszek, újra átrágom magam rajta, és talán akkor kisimul pár ránc a homlokomon és pár kérdőjel a fejemben. Csak megvárom, míg elmúlik ez a keserűnyés utóíz...

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a The Raven kalandjáték-sorozat előző epizódjának tesztjére, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/the-raven2

BIZTOS POLE-POZÍCIÓ?

F1 2013

[ÍRTA MD] A Codemasters sokak örömére 2010-ben feltámasztotta tetszhalott állapotából az F1 szériát, viszont azóta is kapnak hideget-meleget az aktuális idényeket illetően. Vajon idén sikerült megugrani a rajongói elvárások által igen magasra helyezett lécet, vagy a hátsó légterelő megint lesodorja azt?

Nagy gondban vagyunk az olyan játékok értékelésével, mint a Forma 1 2013. Egyfelől nyilvánvalóan örülünk, hogy egyáltalán létezik a sorozat, hiszen így évről évre megkaphatjuk a száguldó cirkusz virtuális mását, az egyes pályáktól egészen a pilóták alsógatyájáig mindent licencelve, rengeteg játékmóddal és tartalmas online versenyopciókkal megtámogatva. Másfelől mégis kicsit keserű marad a szánk íze a végeredmény láttán, és ez annak ellenére így van, hogy érződik a fejlesztők igyekezete, hogy kiadásról kiadásra csiszoljanak valamit a játékon. De a konstans hibák, a hangzatos, ám végül csalódást keltő újítások, a logikátlan fejlesztési irányok sajnos mind-mind a rossz érzést erősítik a szériával kapcsolatban. És ez a képlet bármily fájó, de 2013-ban sem változott.

A jövőre remélhetőleg már PC-n is nextgen minőségű Forma 1 előtt így le kell nyelnünk még ezt az idei epizódot, ami kicsit olyan, mint a leányzó a híres magyar népmesében: hoz is ajándékot, meg nem is. Egyfelől olyan ígéretes opciókkal kecsegtet, mint a nagyon várt Klasszikus versenyzési mód, a változatos kihívásokat rejtő Scenario, vagy éppen a továbbfejlesztett Young Driver Test, ám végül mégis az az érzésünk támad, hogy bizony a tavalyi játékot kaptuk meg ismét, csak éppen szépen újrafényezve és felmatricázva.

MÁSKÉPP UGYANAZ

Gondolom, sokat ragozni nem kell, minden licenc a helyén van ezúttal is, az istálló- és pilótafelállások, a módosult versenyszabályok, és természetesen az összes létező futam a valóságnak megfelelően, aktualizálva került bele a játékba. Emellett a játékfelfogás is maradt a jó öreg, széles rétegeknek szóló arany középutas megoldás, vagyis alapvetően egy könnyedén elsajátítható arcade játékmenetet kapunk, amit azután tengernyi beállítási lehetőséggel lehet bonyolítani és cifrázni, hogy mindinkább szimulátorszerű kihívással találkozhassunk az aszfaltcsíkokon. Idén a vezetési modell konfigurálása nem sikerült túl fényesen, ugyanis az autók a finom mozdulatokra is idegesen reagálnak, meg-megcsúsznak, megpördülnek a pályán, ami egy idő után még könnyű fokozaton is alapos izzadásra és koncentrálásra kényszeríti az embert. Elég egy rossz mozdulat, és máris a kavicságyban találjuk magunkat, ahonnan visszatérve már szinte kizárt, hogy becsületes helyezést tudjunk kiverekedni magunknak a mezőnyben. Apropó mezőny, a mesterséges intelligencia csak minimális javulást mutat: gépi ellenfeleink már nem fékeznek indokolatlanul korán az egyes kanyarokban, illetőleg nem rongyolnak belénk hátulról, ha mi tesszük ugyanezt, ám cserébe pofátlanabbak, mint valaha. Az MI szinte maximális sebességgel és minimális hibával vezeti végig a futamokat, és látszólag a gumik állapota sem izgatja különösebben, pedig az enyhén szólva is irreális kopási modellel azért meggyűlhet a baja még a legprofibb versenyzőknek is. Az egyensúly tehát több tekintetben sem ideális, de legalább a körítésre nem lehet panaszunk. Bár még mindig a kopottas EGO motor duruzsol a korrekt látványvilág mögött, azért a polírozás jót tett a grafikának, jó pár új animációval, kiemelkedően szép fényhatásokkal, részletgazdag tájakkal és precízen kidolgozott autómodellekkel találkozunk a játékban. Mindezt jól egészíti ki a felújított hangszekció, a motor- és egyéb hangok egészen fület gyönyörködtetően reálisak, már csak az kellene, hogy a csapat rádióbeszélgetései ne legyenek dögunalmasan önismétlőek.

ZÖLDFÜLŰTŐL A LEGENDÁIG

Ami a játékmódokat illeti, itt már szembetűnőbb változások várnak ránk. Az intró betöltését követően rögvest a tavaly megismert, és idén kibővített Young Driver Test játékmódban találjuk magunkat, ahol tapasztalatlan sofőrként egyből egy bivaly jármű volánja mögé pattanhatunk, hogy a Tutorial opciónak is beillő tesztek során megismerkedhessünk az alapvető irányítással. Az atmoszféra azonnal magával ragadja az embert, ahogyan besétálunk a paddockba, majd a sisakot a fejünkbe nyomva beszállunk egy több mint 1000 lóerős gépbe, miközben körülöttünk a technikusok sürögnek-

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters Birmingham

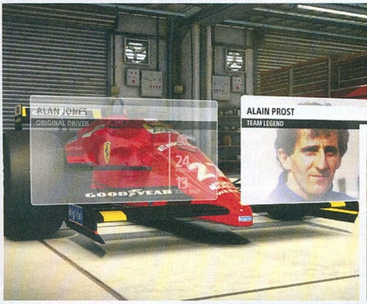
MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

Az F1 2013 október 4-én jelent meg Európában, PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra. A PC-s verzió dobozos formában 7.990 Ft, digitális letöltésként pedig 45 euróért lehet hozzájutni. A Classic Editionért 55 eurót kérnek a Steam áruházában-

A 2013-as szezon nagy újdonsága, hogy legendás versenyzők bőrébe bújva vezethetünk legendás járműveket, azonban a Codemastersnél nem tudták kiaknázni a nosztalgiázásban rejlő lehetőségeket...



Ha tartom ezt az irányt, akkor előbb-utóbb biztos, hogy összebarátkozom a zöld-sárga fallal.

ERŐSEBB GÉP, JOBB RÉSZIDŐ?

Ha egy pilóta jobb autóval fut ki a rajtrácsra, mint az ellenfelei, akkor valószínűleg ez a köridőkön és persze a végeredményen is alaposan érződni fog. Nincs ebben semmi furcsa. Abban azonban már sokkal több csodálkozni való akad, hogy aki az F1 2013 online futamain bivalyabb vason futtatta a játékot, az egész egyszerűen a pályán is érezhetően gyorsabb volt, és akár másodperceket is verhetett az ugyanolyan versenyautóval, ugyanazokkal a beállításokkal futó, ám gyengébb teljesítményre képes PC-n játszó társainál. A Codemasters sebtiben összerakott ehhez egy javító DLC-t, ám a kiadási megjegyzésben még az olvasható, hogy bizony akadhatnak olyan versenyek, pályák és beállítási variációk, amikor a bug életre kel, és továbbra is jogosulatlan előnyhöz juttat egyes játékosokat. Aki ilyet tapasztal, az nyugodtan jelezze ezt a Codemasters hivatalos fórumain!

TIPPEK, TRÜKKÖK

CSAK A KORMÁNY

Az idei vezetési modellt egy kicsit megbuherálták a fejlesztők, és ugyan bármilyen perifériával játszható az F1 2013, a billentyűzetet jobb, ha elfelejtjük. A gombok használatával ugyan el tudjuk navigálnia gépet, de az irányításbeli finomságok egyáltalán nem jönnek ki rajta. Egy fokkal használhatóbb választás a gamepad, de a legjobban vitathatatlanul egy a játékkal kompatibilis kormány beüzemelésével járunk.

TETSZÉS SZERINT

Ugyan a gép már a játék elindítása előtt rákérdez vezetési tudományunk szintjére, de az egyes játékmódoknál is külön beállíthatjuk a nekünk tetsző nehézségi fokot. Ugyanakkor a vezetési segédletek ki-bekapcsolásával még inkább testreszabható a kihívás, és csupán pár kattintás elegendő ahhoz, hogy a könnyed vasárnap délutáni furikázásból embertelenül nehéz, vért izzadós versenyzéssé változtassuk a futamot.

ESŐ ELŐTT KÖPÖNYEG

Idén különösen nagy jelentősége van a megfelelő gumi kiválasztásának az egyes versenynapokon, főleg azért, mert a talán egy hangyányit túlzásba vitt dinamikus időjárás-változás mindig tartogat meglepetéseket, így eső nélkül alig úszható meg egy sokkörös futam. Éppen ezért érdemes a rendelkezésre álló négy gumifajta viselkedését alaposan kitapasztalni különböző időjárási körülmények között. Döntő faktor lehet a győzelemben.

VEZESS ÓVATOSAN!

Nyilván nem a legésszerűbb jó tanács egy a száguldásra készült játék esetén, ugyanakkor nem árt ezt komolyan venni az F1 2013-ban. Az új gumikopási modell következtében ugyanis könnyedén a kavicságyban találjuk magunkat, ha nem így teszünk. Elég pár elszámított féktáv, egy-egy kifarolás, és az abroncson csak mutatóban marad fekete gumidarab, így pedig szinte lehetetlen az aszfalton tartani a gépet. Nem éppen reális, de fontos része a versenyzésnek.

NE HAGYD KI A TESZTET

A rutinosabbaknak, sőt a hardcore versenyzőknek se derogáljon végigcsinálni a Young Driver Test módnak legalább az első napját, mert az egyszerű feladatokat teljesítve (féktáv bemérése, hajtűkanyar bevétele, néhány videó megtekintése) arany, ezüst és bronz medálokat gyűjthetünk teljesítményünk függvényében, és ezekkel kinyithatunk olyan csapatokat, amelyekhez a Karrirer módban azután elszerződhetünk.

MÁGIKUS BETŰK

KERS és DSR. Előbbi a lóerőket turbózza fel pár másodpercre, utóbbi a hátsó légterelő állítását teszi lehetővé a pálya egyes szakaszain, hogy nagyobb sebességre gyorsulhassunk egy rövid időre. E kettő megfelelő használatának elsajátítása elengedhetetlen az eredményes versenyzéshez, és nem elég csak azt tudni, hogy melyik gombot kell nyomni, hanem azt is, hogy mikor. Pontos időzítés nélkül hamar a vert mezőnyben találjuk magunkat.

RÜKVERC AZ IDŐBEN

Nyilván egy vérbeli Forma 1 rajongónak az idén is felbukkanó, az autóversenyzős műfajban trendinek számító idő-visszatekerős funkció nem tartozik a választható opciók közé, de néha bizony megéri használni. Egy futamon amúgy sem áll belőle sok a rendelkezésünkre, és nincs rosszabb, mint egy sokkörös verseny vége felé hibázni a lanyhuló koncentráció vagy az idegesítő MI miatt. Szégyen a Flashback, de hasznos!

Ha ez a kép semmit nem mozgat meg benned, akkor ez a játék bizony nem neked készült!

forognak, a csapatfőnök pedig igyekszik felkészíteni minket a ránk váró feladatokra. Nos, ez tényleg bizsergető élmény – persze csak elsőre, mert bármilyen hangulatos is az egyszerű tesztfeladatokat felvonultató YDT, nem túl hosszú életű.

A MÚLTBA RÉVEDÜNK

A tetszetős főmenübe érve azért további újdonsággal is szembesülünk a szokásos ötszezonos karriermód és a versenyhétvégéket felvonultató Grand Prix menüpont mellett. Az egyik leginkább várt természetesen a klasszikus éra autóit és pályáit felvonultató Classic versenymód. Itt olyan csodák volánjai mögé ülhetünk, mint az 1980-as Williams FW07B vagy az 1996-os Ferrari F310, és olyan pilóták bőrébe bújhatunk, mint Gerhard Berger vagy éppen Nelson Piquet. A Classic mód azonban több jópofa múltidézésnél, amit az jelez leginkább, hogyha nem is teljesen különböző, de azért érezhetően más vezetési modellel találkozunk benne. Nincs KERS, nincs DRS, és sokkal inkább az ösztöneinkre és a vezetési tudományunkra van bízva, hogy a túlszabályozott mai F1-es csúcsgépek után miként tartjuk a makrancos lóerőket az ideális íven. Hogy azért ne lehessünk teljesen elégedettek, a Codemasters arcpirítóan kevés tartalmat pakolt be ide, hiszen összesen négy pálya, három csapat (Ferrari, Lotus, Williams) és pár kipróbálható autó és pilóta képviseli az egész opciót (és már a Classic Editionről beszélünk), ráadásul karriert itt nem is kezdhetünk, csak Grand Prix, Time Trial és Time Attack módban repeszthetünk. Valószínűleg a későbbiekben majd bővülnek ezek a lehetőségek, de ez így egyelőre csak apró, és meglehetősen szemtelen ízelítőnek tűnik.

KLASSZI(KU)S KÜLÖNBSÉG

Az F1 2013 két változatban jelenik meg, és ugyan a Standard verzióban is megtalálható a Klasszikus versenyzési mód, ám itt csak az 1980-as évek autóit és pilótáit irányíthatjuk, míg az ezeket szintén tartalmazó, és kizárólag digitális platformokon megjelenő Classic Edition további két pályát (Imola, Estoril), illetőleg a 90-es évek gépszörnyeit és legendáit (pl. Nigel Mansell) szállítja nekünk. Utóbbi DLC formájában később külön is megvásárolható lesz, ám ha dönteni kell, akkor mindenképp a Classic Edition mellett tegyétek le a voksotokat.

A tavalyi világbajnokverésre kiélezett Champions opció továbbfejlesztése, a Scenario mód is hasonlóképpen felemásra sikeredett. A mind a Karrier módban, mind pedig a Klasszikus versenyben megtalálható lehetőség különböző kihívásokat rejt. Éles versenyhelyzetek egész sorában kell helytállnunk, ami elsőre talán izgalmasan hangzik, azonban a fejlesztőknek nem sikerült kihasználni a benne rejlő hatalmas potenciált. A kihívások bár nehezek, de meglehetősen egysíkúak, általában kimerülnek abban, hogy végezz az első helyen vagy a dobogón a futam végén. Sajnos a Klasszikus kategóriában versenyezve nem a Forma 1 emlékezetes pillanatait élhetjük újra, hanem teljesen random módon megkreált eseményeket, néhány szituációban pedig a Forma 1-ben jártasak kiszúrják majd azt is, hogy a történelmi hűség sem szerepelt a szempontok között (Mansell például sosem volt David Coulthard pilótatársa, ahogyan Fittipaldi sem vezette az 1986-os Team Lotus 98T-t). Ez azért jelentősen levon a játékmód élvezeti értékéből, főként a fanatikusok szemében, mert egyelőre hiányzik az eredetiség és a hívó szó, hogy tényleg izgalmas legyen a Scenario opció.

Ami jó hír azonban, hogy a multi még mindig az egyik legerősebb része a játéknak, hiszen a többjátékos versengés szinte minden formája támogatott: az offline osztott képernyőtől kezdve a System Linken át egészen a 16 fős online futamokig minden kipróbálhatunk, sőt, játszhatunk teljes kooperatív karriert, de akár egy F1-es csapatot is menedzselhetünk a cimboráinkkal. És akkor még a ranglistákat, baráti versengéseket, megdönteni való rekordokat felvonultató RaceNet integrációról nem is szóltunk. No és persze arról sem, hogy mindehhez már online pass sem szükségeltetik, vagyis nem kell aktiváló kódot beütnünk ahhoz, hogy élvezhessük a játék multiplayer módját.

Mindent egybevéve a Codemasters alkotása idén egy kissé a rajtrácson ragadt, és a kiadónak ideje belátnia, hogy minimális fejlesztésektől, licencektől és némi nosztalgiától még nem feltétlenül válik eladhatóvá egy játék. Michael Schumacher ide, Sebastian Vettel oda, ennél lényegesen több kell, hogy a már említett lécet átvigye végre az F1 széria.

ÉRTÉKELÉS

MO

GÉPIGÉNY

Dual-Core 2,5 GHz CPU, 2 GB RAM, AMD HD2600 vagy NVIDIA Geforce 8600, 15 GB HDD

Kissé identitászavaros program az F1 2013, az arcade és a szimulátorszerű nehézség között ezúttal nem mindig sikerült megtalálni a tökéletes egyensúlyt. Kevés a valódi újdonság, így máris inkább a következő évi nextgen változatra volnánk kíváncsiak.

GRAFIKA: **78%**
HANG: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Rengeteg off- és online játékmód, melyek közül hangulatában egyértelműen kiemelkedik a Klasszikus változat, és végre az edzések és a futamok bármely szakaszában menthetünk.

KONTRA

Kis túlzással ugyanazt kapjuk, mint tavaly, a behozott újítások bár ötletesek, de nem igazán váltják be a hozzájuk fűződő reményeket.

75%

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha esetleg kíváncsi vagy az F1 2012 tavalyi tesztjére, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/f1-2012

INGYENES IDŐGYILKOS

Path of Exile

[IRTA CHRIS] Csalódtál a Diablo 3-ban? Végigtoltad már kétszer a Van Helsinget? Szerinted is remek játék volt a Titan Quest? Ha a fenti kérdésekre igenlő választ adsz, akkor ideje, hogy kipróbáld a Path of Exile-t, ezt a kiváló, ingyenes akció-szerepjátékot!

A Diablo második részének megjelenése óta nehezen találunk olyan akció-szerepjátékot, amire azt mondhatnánk, hogy egy igazán kivételes, érdekes, addiktív alkotás. Olyasmi, amit öröm felfedezni, amiben órákra elveszhetünk úgy, hogy észre sem vesszük, hogy kint már hajnalodik. Nos, nem akarunk túlságosan erős jelzőket használni, de a Path of Exile pontosan ilyen. Behúz, magával ránt, megdöbbent, szórakoztat, ráadásul mindezt teljesen ingyen teszi. Tökéletesen tömi be azt a piaci rést, amit a Diablo III hagyott maga után, kielégítve rengeteg olyan játékos igényét, akik valamilyen okból kifolyólag csalódtak a Blizzard alkotásában.

A Path of Exile-t egy új-zélandi fejlesztőcsapatnak, a Grinding Gear Gamesnek köszönhetjük, amely hosszú évek óta dolgozik azon, hogy egy több szempontból is különleges játékkal rukkolhasson elő. A program nyílt bétatesztje viszonylag régóta zajlik, 2013 januárja óta bárki kipróbálhatja, és ezidáig közel kétmillió ember élt is a regisztráció lehetőségével. Október 23-án aztán a játék végre elérte a véglegesnek tekinthető, 1.0-s verziót, ami már csak alig-alig változtatott az addigra végletekig csiszolt rendszeren, melyet a tesztelők segítettek tökélyre fejleszteni az elmúlt hónapok alatt.

ADATOK

KIADÓ
Grinding Gear Games

FEJLESZTŐ
Grinding Gear Games

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

INFO

A Path of Exile a több, mint fél éves bétafázist követően 2013. október 23-án jelent meg, és bárki számára ingyenesen letölthető a játék weblapjáról (www.pathofexile.com) vagy a Steam áruházán keresztül.

MMORPGHNS

A Path of Exile tehát egy akció-RPG, ha jobban tetszik, egy Diablo-klón, amiben egyetlen karaktert irányítunk egy döntött, felülnézetes perspektívából. A játékos induláskor hét karakterosztály közül választhat, melyek közt megtalálható a szerepjátékokból ismerős kasztok legtöbbje: lehetünk mágiahasználó, szörnysereget idéző boszorkány, íjász, párbajhős, harcos és így tovább. Minden terület véletlenszerűen generálódik, kivéve a központi települést, ahonnan elindulhatunk kalandozni és szörnyeket aprítani. Ugyanakkor a város fejezetenként változik, méghozzá attól függően, hogy éppen hol állunk a történetben. A külső zónák úgynevezett instance-olt területek, tehát ha belépünk rájuk, akkor legenerálja őket a program, és attól a pillanattól csakis a karakterünk és a csapattársaink számára érhetők el. Ez idáig semmi extra, gondolhatnánk. Igen ám, de!

KÉPESSÉGÁRAMKÖR

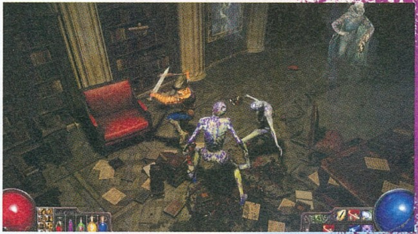
A Path of Exile-t igazán egyedivé a képességrendszere teszi, ami passzív és aktív skillekre bontható. Passzív pontokból szintlépéskor kapunk egyet, amit egy hihetetlenül összetett, leginkább egy bonyolult nyomtatott áramkörre hasonlító, minden karakterosztály számára egyforma képességfán helyezhetünk el. Ezen az egészen elképesztően szerteágazó fán kismillió irányba fejleszthetjük a karakterünket, és ahogy haladunk az általunk meghatározott irányba, úgy kapjuk a karakterünk számára hasznos passzív képességeket (nagyobb támadás kétkezes karddal, jobb elementálsebzés stb.), valamint értékes tulajdonságpontokat is, mint amilyen az erő, az intelligencia és az ügyesség. A dolog „szépsége", hogy a már elköltött passzív pontokat visszabontani nem, vagy csak nagyon korlátozott módon lehet. Egy-egy küldetés megoldásáért ugyan kaphatunk „refund" pontot, amivel egy mezőt visszaléphetünk a képességfán, de ez sem igazán segít akkor, ha valamit nagyon meg szeretnénk változtatni karakterünkön. Ezért aztán alaposan meg kell gondolnunk, hogy milyen irányba szeretnénk fejleszteni hősünket, ráadásul úgy tűnik, hogy ez a jövőben sem fog változni, ugyanis a készítők eltökélték magukat amellett, hogy semmilyen nyomás hatására sem változtatnak ezen.

Bár az 1.0-s verzió sem nevezhető tökéletesnek, azért a PoE így is remek alternatíva lehet a Diablo III-ban csalódottak számára

A passzív képességeinken kívül léteznek aktívak is, melyek varázslatokat, speciális támadásokat jelentenek hősünk számára. Ezeket jól ismerjük már más szerepjátékokból, de a Path of Exile esetében itt is egészen egyedi módon közelítettek a készítők a témához. Szintlépéskor ugyanis egyáltalán nem kapunk új aktív képességeket, ezeket csakis úgynevezett „skill gem"-ekből nyerhetjük, amiket a játék folyamán találhatunk a leölt ellenfelek

Itt még a szobrok is életre kelnek, hogy jól elnáspángoljanak. Ezt nevezik agresszív művészetnek.

Ha gyűlölted a Diablo III fejlődési rendszerét, akkor a Path of Exile-t imádni fogod: elég csak ránéznéd a lenti képre, ami az itteni képességfa.



Ha egy kis kihívásra vágysz

Amikor létrehozunk egy karaktert a PoE-ban, meg kell határoznunk, hogy milyen ligában indítjuk el az adott figurát. Létezik hagyományos liga, ahol békésen kalandozhatunk és gyilkolhatjuk az ellenfeleket, és persze találhatunk hardcore változatot is, ahol a halál permanens, bekövetkeztével pedig mindent kezdhetünk előröl. A játékban napi szinten indítanak versenyfutásszerű ligamérkőzéseket, amelyben az a cél, hogy minél előrébb jussunk egy megadott időintervallumon belül, és így különleges felszerelési tárgyakhoz juthassunk. Ezek között különösen érdekes a Cut-throat elnevezésű liga, ahol lényegében bármikor összefuthatunk és megküzdhetünk más játékosokkal, a győztes pedig felszedheti a szerencsétlenül járt delikvens cuccait.

mellett vagy éppen ládákban. Háromféle színű ilyen kő létezik (piros, zöld és kék), melyeket az ugyanolyan színű foglalattal ellátott tárgyainkba pakolhatunk be, ami után máris használhatjuk azokat a Q-W-E-R-T gombokkal elérhető gyorsbillentyűsávunkon. Bár hihetetlen mennyiségű képességkristály található a programban, ezek használatát korlátozza a tárgyakon lévő foglalatok száma, hiszen csak a megfelelő foglalatban működnek, valamint az egyes kristályok csak egy bizonyos fegyvertípussal kompatibilisek (például buzogánnyal vagy íjjal). Tovább bonyolítja a dolgot, hogy léteznek passzív kavicsok is, amik csak akkor használhatók, ha egy másik kő mellé tesszük be őket, és a két foglalat össze van kapcsolva. Ennek hatására a passzív erősíteni fogja az aktívat, például nemcsak tűz-, hanem villámsebzést okoz, ami sokkolja az ellenfeleket.

Külön érdekesség, hogy ezek a kristályok velünk együtt fejlődnek, tehát ahogy kapjuk a tapasztalati pontokat és lépkedjük a szinteket, úgy válnak egyre erősebbé. Ezzel együtt persze megnő a használati követelményük is (minél magasabb szintű egy kő, annál több intelligencia, erő, ügyesség és magasabb szint szükséges a használatához), ezért hiába tudunk alacsony szinten használni egy intelligenciát igénylő kristályt egy harcossal (mondjuk egy tűzesőt), az egy idő után nem fejlődik tovább, ha a hősünk passzív képességei közt nem az intelligenciára, hanem az erőre pakoltunk pontokat.

„Zöld erdőben jártam, piros szörnyeket láttam, fel akartak falni, de nem hagyta a karim..."

NINCS PÉNZ, NINCS GOND

A képességrendszer mellett a tárgyrendszer is érdekesre sikeredett. Azt már említettük, hogy a tárgyakon különféle színű foglalatok helyezkednek el, ahova a képességkristályokat tudjuk bepakolni (ezeket egyébként bármikor ki lehet venni). Ezek a holmik (hasonlóan, mint bármely más akció-szerepjátékban) különféle ritkaságúak lehetnek, valamint a minőségük is eltérő. Ez eddig ismerősen hangozhat minden RPG-kedvelő számára – megkapjuk mindazt, amire számíthatunk. Ám itt is van egy csavar, ugyanis a Path of Exile világában nincs közös valuta, tehát nincs pénz. Nem létezik arany, amiből életerőitókákat vásárolhatunk magunknak, vagy megjavíthatjuk a felszerelést. Léteznek viszont különféle orbok, melyek segítségével tárgyainkat alakíthatjuk át. Ezek használatával készíthetünk egyszerű tárgyakból mágikust vagy ritkát, átvariálhatjuk a kristályfoglalatok típusát vagy kötéseiket, javíthatunk a minőségükön vagy a tulajdonságaikon. Gyakorlatilag e gömbök jelentik valutát a PoE világában, és ezekkel kereskednek a játékosok is.

Életerőnket és a képességeink használatához szükséges manánkat flaskáinkból tölthetjük újra, melyeket a más játékokban megszokott számbillentyűkkel érhetünk el. Ezek az üvegcsék ugyanolyan értékes részét képezhetik készletünknek, mint a ritka felszerelési tárgyak, tehát azonkívül, hogy segítenek elkerülni a halált, passzív képességeket is adnak hősünknek. A flaskák különlegessége az, hogy sosem ürülnek ki, ugyanis amint leverünk pár rossz arcot, azonnal elkezdenek visszatöltődni, így folyamatosan kortyolgathatjuk a bennük lévő nedűt egészen addig, amíg képesek vagyunk előrehaladni és pusztítani az ellenfeleket. A probléma akkor kezdődik, ha egy olyan főgonoszt kell levernünk, aki mellett nincsenek „töltelék" szörnyek, akiknek a felaprításával újratöltődhetnek butykosaink.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,4 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 7800 GT vagy ATI Radeon X1950 Pro, 5 GB HDD, internetkapcsolat

Egy igazán különleges program, aminek képességrendszerre nemcsak forradalmi, de egészen szórakoztató is. Nagy kár, hogy a multi nem túl csábító, de idővel talán itt is minden a helyére kerül majd.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Látványos, változatos, hangulatos, szerethető akció-szerepjáték, ami telis-tele van meglepő érdekességekkel, amiket öröm felfedezni és tökélyre fejleszteni.

KONTRA

A multi egyelőre nem túl kiforrott, sok kényelmi funkció hiányzik még belőle.

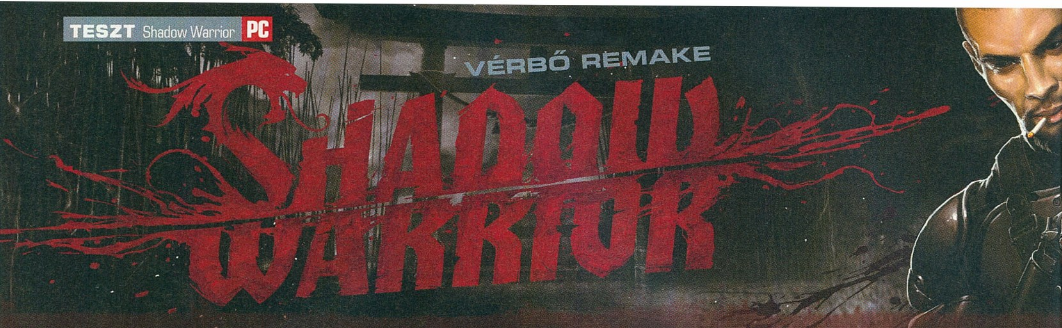
85%

DIABLO-VERŐ?

A különleges aspektusainak köszönhetően a PoE egy rendkívül egyedi, szórakoztató játék, amin csak nagyon nehezen lehet fogást találni. Jó lenne azt mondani, hogy „igen, ez mind szép és jó, viszont tök ronda", ám ez sem igaz. A látvány egészen pazar, a bevilágítás, a fények, a különleges effektek mind remekül néznek ki. Hasonlóan jót tudunk mondani a történetről és a dialógusokról is, bár ez utóbbi esetében a szinkronmunka hagy némi kívánnivalót maga után. Egy hihetetlenül jól összerakott alkotásról beszélünk, ahol szinte minden a helyén van, még a mikrotranzakciós rendszere is olyannyira barátságos, hogy semmire sem kell költenünk, hacsak nem akarunk teljesen egyedi megjelenést a karakterünk számára.

Egyetlen dologba tudunk csak belekötni, az pedig a többszereplős mód. Zavaró volt ugyanis, hogy a Diablo 3 kooperatív módjával ellentétben itt közös loot van, a szörnyek életereje pedig nem skálázódik felfele annak tükrében, hogy hányan vagyunk a területen. Nincsenek bónusztárgyak, ha többen játszunk, alig találjuk meg egymást a pályán, és nincsenek olyan kényelmi funkciók, amiket mostanra már azért elvárna egy játékos. Tény, hogy a multiban sokszor mindenkit csak az önös érdek hajt, hogy leverjünk számára egy bosst, amin nem tudott egyedül átverekedni, aztán lép is ki mindenki azonnal. Nos, ezen azért bőven van még mit csiszolni...

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/path-of-exile



Shadow Warrior

[ÍRTA WILSON] **Veszélyes dolog klasszikus videojátékokat újramelegíteni, főleg ha egy olyan csapat áll neki, amely korábban csupán egyetlen játékon dolgozott. A Shadow Warrior azonban bizonyítja, hogy nemcsak a Bulletstormot fejlesztő lengyel People Can Fly ért a reflex-shooterek műfajához, de honfitársaik, a Hard Resetről ismert Flying Wild Hog is.**

Minden idők egyik legjobb stand-up humoristája (a stílust ne tévesszük össze a magyar csökevényével, ami leragadt a hangutánzásnál, mások imitálásánál és a négy évtizedes viccek újraforralásánál), George Carlin életművének nem az 1990-es „Parental Advisory: Explicit Lyrics" a legfényesebb pontja, de a lemezt nyitó, a problémák átnevezéséről szóló „Offensive Language" tökéletes összefoglalója a politikai korrektségnek. És ha kicsit csavarunk rajta, akkor akár a videojátékok fejlődésének kiváló leírása is lehetne, hiszen nagyjából egy évtized alatt eljutottunk a zabolátlan, határtalan kreativitású ötletektől a teljesen visszafogott, kizárólag a piaci rések betömésére szolgáló termékekig, ahol az erőszaknak és a szélsőséges humornak csak a 18+-os temetőben juthat hely. Tíz éve még elfogadhatóak voltak a leszakadó végtagok, a mocskos szájú főszereplők, a céltalan mészárlások, manapság viszont már abból is sajtóbotrány van, ha apácaruhás bérgyilkosok tűnnek fel a színen, esetleg talpig felöltözött, nem éppen emberszerű karakterek hemperegnek az ágyon egy amúgy csak súlyos trükközés árán elérhető, alapesetben teljesen elzárt jelenetben. Ebbe a közegbe robban be a Shadow Warrior, amiben minden megvan, ami egy ideje hiányzik a játékokból, ráadásul nem veti meg az alpári humort sem. A főhősét például Faroknak hívják.

MINDENKINEK KELL EGY KIS MELEGSÉG

Lo Wang (az angol szlengben a wang a pénisz megfelelője, míg a lo a méretre utal, és itt ne a hosszúsági rekordra tessenek asszociálni), a kínai és japán felmenőkkel egyaránt rendelkező főhős egyáltalán nem lehet ismeretlen azoknak, akik már a kilencvenes években is játszottak, hiszen a Shadow Warrior eredetije 1997-ben, 16 esztendővel ezelőtt került a boltokba. Az ekkor még a csúcson lévő, a Duke Nukem 3D-nek hála dollármilliókban úszó 3D Realms a csapat sikerét meghozó Build Engine-nel való játszadozás közben szülte meg a mára klasszikusnak tekinthető játékot. Wang Duke Nukem ázsiai ikertestvére is lehetne: ugyan nincsenek akkora muszklijai, mint Duke-nak, és szivar sem lóg a szájából, viszont legalább annyira mocskos és aljas, mint amerikai kollégája, csak ő inkább a szamurájkardot részesíti előnyben, és nem a hagyományos lövedékeket.

Mi változott ehhez képest az eltelt évek alatt? Gyakorlatilag semmi, a Hard Resettel játékfejlesztői tudását jól bemutató, Varsóban székelő Flying Wild Hog mindent megtartott a klasszikusból, amit csak érdemes volt, így a 2013-as verzió tulajdonképpen nem is nevezhető kizárólagosan rebootnak, a remake szó is tökéletesen le tudja írni, mi várja a vásárlókat. Röviden és tömören: eszméletlenül sok szörny, exponenciálisan növekvő mennyiségű hulla és levágott végtag, és az a gondolkodást nem igénylő játékmenet, amin egy egész generáció nőtt fel.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Flying Wild Hog

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A Shadow Warrior 2013. szeptember 26-án jelent meg, kizárólag PC-re. A játék jelenleg csak digitális verzióban vásárolható meg, a Steam áruházában 25 euróт (nagyjából 7500 Ft) kell kicsengetni érte.

AZ UTOLSÓ SZAMURÁJ

A történet szerint a magánhadsereget is üzemeltető Zilla Enterprise-nak dolgozó Wang egy legendás szamurájkardot kénytelen megvásárolni a japán alvilág uraként ismert főnökének, de ahogy az ilyen sötét üzletek során lenni szokott, bekövetkezik a legrosszabb. A vevő nemhogy nem akar megválni a fegyvertől, de rögtön egy halálosztagot is kivezényel az üzlet helyszínére, aztán az események igen furcsa fordulatot vesznek, hirtelenjében kipattanó démoninvázióval, a megvásárolni kívánt portéka titokzatos múltjával, és egy másik létsíkról érkezett, többé-kevésbé láthatatlan segítőtárssal.

A nem éppen szokványos sztori meglepő módon egyáltalán nem rossz: a Shadow Warriorhoz hasonló játékok általában egyáltalán nem törődnek azzal, hogy

● Ahogy nézzük, ezeknek a srácoknak már nem nagyon fog számítani, ha lenyessük a végtagjaikat

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi az eredeti Shadow Warrior tesztjére, akkor nem kell mást tenned, mint az okostelefonoddal beolvasni ezt a QR-kódot, vagy bepötyögni a lenti linket a böngésződbe!

www.pcguru.hu/teszt/shadow-warrior

TAKARÍTÁS AZ ESEMÉNYEK UTÁN

A kiadói feladatokat ellátó Devolver Digital mindig is értett a reklámhoz: a játékot népszerűsítő élőszereplős videó mellé ugyanis elkészült a PC Guru DVD-jén egyszer már szerepelt Viscera Cleanup Detail különleges verziója is, amiben a Shadow Warrior első pályáján kell összeszedni a szétdobált végtagokat, sőt, még a vért is fel kell törölni benne az egész placcról. Fizetni pedig ezért sem kell, hiszen a Shadow Warrior megvásárlásakor mindenki kap belőle egy steames példányt. Melyikőtök is mondta, hogy szeret takarítani...?

Ugye nem csak minket emlékeztet ez a rózsaszín eszköz egy hatalmas vibrátorra...?

megindokolják, miért kell több millió lényt levágni, itt viszont vannak rendes fordulatok, váratlan események, és persze annyi alpári, altesti és gusztustalan humorbomba, ami csak a csövön kifér. Ha fogást kellene találni a történeten, akkor az mindenképp a hossza: a minimum 13-15 órás sztori túlságosan hosszú; különösen azoknál a fejezeteknél érezhető ez, ahol a pályát többször is be kell járni, jobbra-balra kószálva a labirintus-szerű terep különböző pontjain, megpróbálva megtalálni a továbbjutás kulcsát, ami sok esetben szó szerint tényleg egy kulcs.

AZ ARZENÁL

Wang és a Shadow Warrior nagy mázlija az, hogy az unalmat könnyedén el tudja űzni. Egyrészt hősünk rettentő vicces figura, aki már a folyamatosan puffogtatott popkulturális utalásaival és a szatirikus humorával is be tudja aranyozni a napot, másrészt a játék szívét-lelkét adó harcrendszer piszkosul jól sikerült. Ahogy az eredetiben, úgy itt is szinte minden összecsapás pusztakezes. A folyamatosan cipelt szamurájkarddal való szúrás és vágás irtózatosan látványos, ami annak tudható be, hogy minden emberi és démoni ellenfél apró darabkákra szelhető. Levághatók a karok, a lábak, a fejek, sőt, még a torzó is kettéhasítható, ami a tömegben érkező ellenfelek miatt az első és az utolsó percben is ugyanannyira véres, öncélúan erőszakos, és persze irtózatosan látványos a több hektoliternyi vérnek hála.

Erre tesz rá egy lapáttal a küzdelem mögé felhúzott fejlődési rendszer, melynek hála féltucatnyi mozdulat nyitható meg. A repertoárban a gyógyítástól kezdve a golyókat is visszaverő pajzson át a 360 fokos fordulatig minden megtalálható. Habár ezek előhívása nem éppen egyszerű (kétszer kell lenyomni valamelyik iránymutatót és az egér bal vagy jobb gombját), de az irányítás idővel megszokható, és muszáj is bevetni őket, hiszen folyamatosan nő a ránk támadó tömeg mérete és összetétele is. Sajnos ellenféltípusból nagyon kevés van, csupán 3-4 fejezetenként tűnik fel egy újabb, ami (úgy tűnik) a műfaj elkerülhetetlen velejárója. Szerencsére a pokolfajzatok között tényleg van különbség, az öngyilkos, önmagát hatalmas robbanással elintéző bikaszerű lények, a repkedő, tűzgömböket okádó szárnyas fejvadászok, a kardokat forgató, több méter magas minótauroszok eltérő stratégiát és fegyvert igényelnek, hiszen minél gyorsabban, minél stílusosabban kerülnek át a túlvilágra, annál magasabb az értük járó jutalom. Mivel azonban minden összecsapás félperces (a leghoszszabb is maximum ennek a háromszorosa, de csak azért, mert ott minibossok is vannak), ezért nagy fejfájást nem okoz a változatosság hiánya. Az összképet aztán tovább árnyalják a démonok, őket ugyanis nem elég kaszabolni, muszáj mással is megkínálni őket: mondjuk golyóval, nyílvesszővel vagy gránáttal, a szamurájkard mellé ugyanis lőfegyverek is járnak. Az eredeti Shadow Warrior ismerete itt is előnyt jelent, hiszen az ottani arzenálból sok a visszatérő, és ahogy a kard, úgy ezek is továbbfejleszthetők. Ezt mélyebben elemezni nem nagyon kell, lévén a megnövelt sebzés és az akkurátusabb célzás önmagáért beszél – itt tényleg semmin sem kell sokat agyalni.

Habár itt a kard a fő attrakció, azért bőven jutott szerep a klasszikus mordályoknak is!

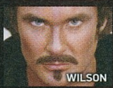
SZÉP MUNKA!

Szerencsére az újrafelhasználás problémája magukat a pályákat nem érinti, sőt, a Shadow Warrior valósággal brillírozik ezen a téren. Ugyan a felépítés mindvégig a szűk folyosók és a labirintusszerű formatervezés szintjén marad, a környezet viszont kifejezetten szép, néha pedig egyenesen részegítő csoda. A kaland egy bambuszerdőben veszi kezdetét, de nem telik el két óra, és Wang már meg is járt egy ősi japán templomot, egy porig égett kis falut, hogy aztán mocskos csatornákban, vihar tépázta hajókikötőben, vulkánokkal és forrón izzó lávafolyammal kikövezett démonvilágban hajkurássza tovább a legendás kard darabjait.

A manapság divatos rebootok és HD-feldolgozások nagy része elég silány, de a Shadow Warrior minden pénzt megér

Habár technológiailag már egyáltalán nem üt akkorát a második Flying Wild Hog-játék, mint annak idején a Hard Reset, de a kiváló stílusnak, a remek bevilágításnak, a korábbi részekre és az indie játékokra többször is kikacsintó elemeknek, titkos szobáknak hála egészen a stáblistáig fenn tudja tartani az érdeklődést. A Painkillernek és ezernyi követőjének hála az agyatlan shootereket nem fenyegeti a kihalás veszélye, de ezek után már van egy mérce, amit mindenkinek illik megütnie. Úgy hívják, hogy Shadow Warrior, vagy ahogy mi ismerjük, a „rövid parasztlengő". Mert altesti humorból sosem lehet elég!

ÉRTÉKELÉS



WILSON

GÉPIGÉNY

AMD/Intel Dual-Core 2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 3870 / NVIDIA 8800 GT vagy jobb VGA, 8 GB HDD

A Shadow Warrior visszatért: ennél kiválóbb rebootot el se lehetett volna képzelni. Műfajának nem ő a legjobb darabja, de az biztos, hogy a 2013-as kínálatban nem lehetne nála jobbat találni!

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Elképesztően hangulatos, maximálisan hű az eredeti játékmenethez, erőszakossága és humora pedig egyenesen páratlan.

KONTRA

Túlságosan hosszú, ellenféltípusból sincs elég, és a harc hevében a kombók használata sem annyira egyszerű, mint amilyennek lennie kellene.

80%

INGYENES KLASSZIKUS

Aki az új játék előtt vagy után szeretné bepótolni az 1997-es eredetit, megteheti ingyen, ráadásul legálisan. A Steamen egy kattintással elérhető a Shadow Warrior Classic, amely változtatás nélkül nyújtja át a múlt eme legendás darabját. Aki ennél többre vágyik, és hajlandó fizetni is, válassza inkább a 10 euróért vesztegetett Redux-változatot, hiszen azzal a két kiegészítőt is megkapja a feljavított látványvilág és a Steam-achievementek mellé.

The Wolf Among Us
Episode 1: Faith

[ÍRTA WILSON] **Habár a Walking Dead zombijai hamarosan visszatérnek a második szezonra, a Telltale készült egy másik kalandjátékkal is az őszre. A Fablesben alkoholista mesehősökre csap le a halál keze, és csak a Piroskát molesztáló Farkas tudja megmenteni gyerekkorunk imádott szereplőit!**

Sajnos a magyar nyelvben az ikerfilmek fogalma nem annyira közismert, mint az angol nyelvterületeken, pedig a jelenséget mindannyian ismerjük. Olyan filmekről van szó, melyek ugyanarról a témáról szólnak, a szereplők és a cselekmény is kísértetiesen hasonlítanak egymásra, és általában alig pár hónap eltéréssel követik egymást. Ilyen volt idén Az elnök végveszélyben és a Támadás a Fehér Ház ellen; a Mars mentőakció és A vörös bolygó; a Dredd és A rajtaütés. Utóbbi esetében tudjuk, hogy a kiszivárgott Dredd-forgatókönyvet elcsenve, a képregény-adaptációt szándékosan beelőzve született a végeredmény, néha viszont szimplán az élet vagy a téma aktualitása játszik közre. A The Wolf Among Us esetében az ok az alapanyag és a pénz, az ugyanis cseppet sem a véletlen műve, hogy mind az NBC (Once Upon a Time), mind az ABC (Grimm) olyan sorozatot indított (ráadásul párhuzamosan), amiben az életre kelt mesehősök adják a történet gerincét (a magyarázat: olcsóbb „sajátot" csinálni, mint kifizetni a Fables jogdíjait...). De mi a fene az a Fables, és egyáltalán hogy jön ez az egész ide...?

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A The Wolf Among Us 2013. október 11. óta kapható PC-re, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra, méghozzá digitális letöltés formájában. PC-re a Steam áruházból szerezhető be a program, 23 euróért, és ez az összeg már mind az öt részt magába foglalja.

MINDEN MESE IGAZ

A Fables egy kultikus, 2003 óta létező képregény, amely mind a mai napig aktív: jelen sorok írásakor 134 szám érhető el belőle, és nagyon úgy tűnik, hogy a szintén 10 éves Walking Deadhez hasonlóan még jó pár évig élvezhetjük a Vertigo kiadó füzeteit. A Fables sajnos egy újabb olyan kultúrtermék, ami rettentő nagy késéssel jutott el hazánkba, ráadásul az egyetlen kötetet megélt itthoni kiadást csak nehézségek árán lehet beszerezni. A Képes Kiadó 2008-ban „Fabulák" néven kezdte el publikálni a szériát, de az olvasók érdeklődésének hiányában gyorsan felhagytak vele. Pedig a képregény története zseniális, és annyira egyedi, hogy ha nem létezne az említett két sorozat, nem is lehetne mihez hasonlítani. A Fables-univerzum alapját a mesehősök adják: Hófehérke, Csipkerózsika, a Szépség és a Szörnyeteg, a Favágó, Hamupipőke vagy épp az Ordas Farkas (akit az egyszerűség és az érthetőség kedvéért nevezzünk Bigbynek, pont, ahogy a játék is teszi). Ezek a lények nem a fantázia szüleményei, hanem hús-vér alakok, akiket kiüldöztek a mesevilágból, és kénytelenek a mundyk (vagyis a halandók) sorai között rejtőzni – legalábbis azok, akik képesek emberformát ölteni. A felsorolt szereplőknek ez nem okoz nehézséget, de például a Három kismalac kocái, vagy Béka uraság már nem ennyire szerencsések. A legtöbb hozzájuk hasonló szerzet egy Farm nevű helyen (ami valójában egyfajta önkéntes börtön) kénytelen élni; ha megszöknek, vagy eredeti alakjukban bukkannak rájuk, rettentő súlyos büntetés a jussuk, szélsőséges esetben beledobják őket a végtelen kútba, ami maga az örök kárhozat. A Farmot csak azzal a bűbájjal lehet elhagyni, amely emberi alakot kölcsönöz a viselőjének, de a varázsige rettentő drága, és emiatt nem mindenki engedheti meg magának. A külvilágban élő mesehősök szerencsére összetartanak, és New Yorkban, egy Fabletown nevű kerületben próbálnak boldogulni.

MESE HABBAL?

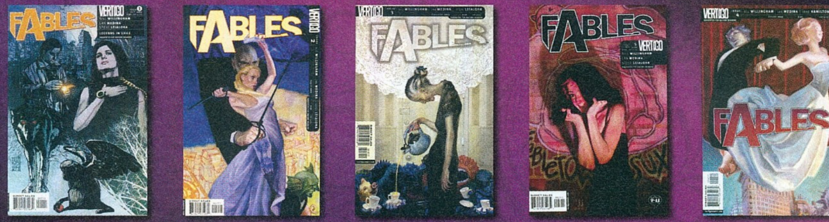
Az élet azonban nem fenékig tejfel, és ez adja a Fables zsenialitását: a komor, sötét, film noire-os ecsetvonásokkal megfestett Fabletown valójában egy igazi nyomortanya, ahol a teljes vagyonukat, erejüket elvesztő karaktereknek boldogulni kellene. Nincs már kacsalábon forgó palota, a Piroskát megmentő Favágó is egy alkoholista, nőverő, álságos vénember lett, és a rendet betartó

Mondjuk úgy nem nagy kunszt kiugrálni az ablakon, ha az ember (oppardon, mesehős) tisztában van vele, hogy csak akkor érhet véget az élete, amennyiben valaki elválasztja a fejét a nyakától...

TECHNIKAI PROBLÉMÁK

A Walking Deadhez hasonlóan a Wolf Among Us PC-s változata sem éppen műremek, így már az elindítása is problémát jelent. Feltétel a legfrissebb verziójú DirectX és Visual C, kontroller egyáltalán ne legyen a géphez csatlakoztatva, és fontos, hogy a Steam könyvtár neve ne tartalmazzon különleges karaktereket, csak és kizárólag betűket. Ha ez sem lenne elég, akkor másoljátok be a rendszer SysWOW64 mappájából a „dinput8.dll" nevű fájlt a játék gyökérkönyvtárába – utóbbi elvileg lehetővé teszi a kontroller használatát, és bizonyos esetekben a megoldhatatlannak hitt indítási problémákat is orvosolja.

HA ESETLEG SZERETNÉL FABLES-T OLVASNI



Ha a játékot követően szívesen elmerülnél az eredeti Fables képregényekben, de nem elégszel meg azzal az egy kötettel, ami magyarul is megjelent, akkor érdemes ellátogatnod a www.comixology.com oldalra, ahol egészen olcsón juthatsz hozzá a sorozat eddig megjelent összes részének digitális változatához. Ha érdekel az eredeti történet, akkor nincs más dolgod, mint regisztrálni az oldalon, majd a profil létrehozását követően rákeresni a Fables szériára. Az első számok mindössze két dollárért szerezhetők be, de akár gyűjteményes formában is megvásárolhatók az egyes sztorik. A képregények olvashatóak PC-n is, de ha rendelkezel iOS-es vagy androidos tablettel, akkor csak le kell töltened a hivatalos Comixology alkalmazást, belépni a már meglévő profiloddal, és a korábban megvásárolt füzetek azonnal letölthetővé válnak a táblagépedre is.

helyi seriff, a három kismalac házát leromboló, Piroskát és a Nagymamát majdnem befalatozó Farkas is egy penésztől bűzlő, omladozó apartmanban várja a világ végét. A mesehősök ugyanis az új világban tiszta lappal kezdtek, ezért a gyerekkorunk történeteiből ismert figurák egyike sem olyan, mint a lapokon – a Farkasból jófiú lett, a hófehér paripás Hercegből házasságtörő nőcsábász, Hófehérkéből pedig barátságos, de a bürokráciának ellent nem mondó intéző. Keserédes sorsukra rányomja a bélyegét szinte teljes halhatatlanságuk is: sebeik villámgyorsan beforrnak, és csak akkor tudnak elhalálozni, ha valaki szó szerint cafatokra tépi őket... és természetesen a játékban pont ez a központi téma.

A játék megértéséhez és élvezetéhez nem kell ismerni a képregényt (elég hozzá a fenti pár sor), főleg azért, mert a sztori húsz évvel az első kötet előtt játszódik. Fabletownt a sztori elején egy gyilkosság rázza meg, az áldozat ugyanis egy mesehős: az utcalányok sorába kényszerített szerencsétlennek csupán a feje kerül elő, az is egy jól látható helyre pakolva, a negyedet kormányzó, pökhendi uraságnak is otthont adó apartman épülete előtt, pont ott, ahol Bigby is lakik. Az pedig talán senkit se fog meglepni, hogy idővel egy újabb hulla landol a padkán, ezzel téve egyértelművé, hogy nem egyszeri esetről van szó: egy sorozatgyilkos járja a kerületet...

AZ ÜVEGHEGYEN TÚL

Aki csak egy percet is eltöltött 2012 egyik legjobb játékával, a The Walking Deaddel, az a Wolf Among Usban is otthon fogja érezni magát, hiszen a Telltale pontosan ugyanazzal az eszköztárral dolgozik, mint a zombis elődben. Elméletileg ez is egy öt epizódra osztott kalandjáték, gyakorlatilag viszont egy olyan interaktív film, mint az esztendő egyik legnagyobb csalódása, a Beyond, azzal a különbséggel, hogy itt egy kerek, egész történetet kapunk (az első fejezetben persze csak egy szeletét), egy rendesen felépített világgal, mélyen kidolgozott karakterekkel. Ennek fényében nem is olyan meglepő, hogy viszonylag kevés játékelem található a nyitányban. A 2-2,5 órányi „játékidőt" felölelő epizódban alig van kézzel fogható tartalom: megtörténik a gyilkosság, összeszedünk 2-3 nyomot, és ezt követően mindenkivel elbeszélgetünk Fabletown azon maroknyi helyszínén, ahová bejárást engedélyezett a Telltale. A végigjátszáshoz egyetlen alkalommal sem kell megnyitni a tárgylistát, vagy bármit is használni onnan: tulajdonképpen teljesen felesleges is a szerepeltetése. Már a Walking Deadben is kevés volt az interakciós lehetőség, de itt aztán tényleg alig lehet valamit csinálni – gyakorlatilag csak a teljesen opcionális mellékszál, a Béka urasággal történt „baleset" felgöngyölítése emlékeztet igazi kalandjátékra.

A Telltale ismét egy képregény világát ültette át a monitorjainkra, és a végeredmény ezúttal is bőven megéri az árát!

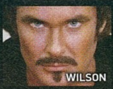
Problémát jelent ez? Egyáltalán nem. Habár a korábban ecsetelt felépítés a botrányosan rossz, mindenki által elfelejtett Jurassic Parkról is elmondható volt, azért itt az akciójelenetek tényleg nagyon jól működnek. A QTE-gombnyomogatással megvalósított harcok és menekülések kifejezetten intenzívek, kiváló lendületet adnak az amúgy lassú mederben folyó eseményeknek, így a játék biztosította két óra olyan gyorsan suhan el, mintha csak egy rövid mesét olvasna el az ember.

Egy mesevilágban teljesen hétköznapi dolog, ha béka úrral és békafival kell szóba elegyednünk

A megismert szereplők és helyszínek zseniálisak, még úgy is, hogy tudjuk, a Fables világát nem a Telltale találta ki, de érdemeik ellenére vitathatatlanok. Szinte lemászik a képernyőről minden koszos, piszkos utca és a lepattant mesefigurák egész sora. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a sötét tónusokkal, élénk színekkel, vadítóan tetszetős kontúrokkal megfestett Fables-játék látványvilága még a képregényen is túltesz. Ha nem lennének a technikai hibák (lásd keretes írásunkat), nehéz lenne megmondani, hogy ez még az a matuzsálemi Telltale-motor, amire már évekkel ezelőtt is kígyót-békát lehetett kiabálni. És ahogy a Walking Dead vagy a Vissza a jövőbe esetében, úgy itt is fontos kiemelni, hogy mennyire jó munkát végeztek a szinkronszínészek: mindenki pontosan olyan stílusban, olyan hanghordozással beszél, ahogy az az adott szereplőhöz illik.

A tartalom kevés, a megvalósítás viszont elsőrangú: a Wolf Among Us sok szempontból még a Walking Deaden is túltesz, így csak remélhetjük, hogy a Telltale nem tartja magát a „hagyományokhoz", és nem fogja elcsúsztatni a későbbi epizódokat – a mesehősök napja ugyanis meg van számlálva!

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

AMD/Intel Dual-Core 2,5GHz, 2 GB RAM, ATI X1800 vagy Nvidia 7600GT, 10 GB HDD, netkapcsolat

Játéknak csak kis túlzással nevezhető, de ha tetszett a Walking Dead, és szeretnél valami újat, akkor a Wolf Among Usnál keresve sem találhatsz jobb elfoglaltságot.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

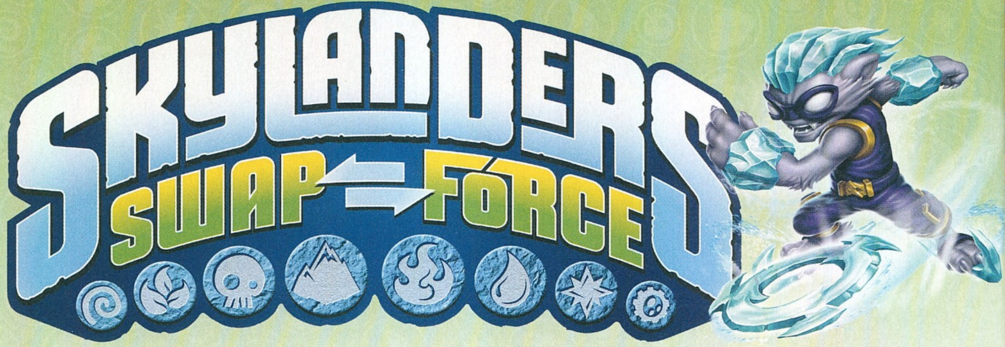
PRO

A Fables világa az egyik legjobb, amit ember valaha kitalált, a Telltale adaptációja pedig egyenesen tökéletes!

KONTRA

Rettenetesen rövid, az interakciós lehetőségek száma nevetségesen kevés, és a PC-s változat megörökölte a régi Telltale-játékok összes hibáját.

85%

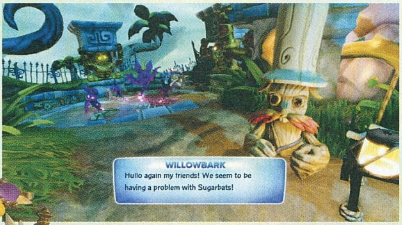


[ÍRTA BATE] **Az őszi/téli játéközön a legfiatalabb gamereket sem kíméli, hiszen október közepén megjelent a Skylanders-sorozat harmadik része, amely bár az elődeihez hasonló pénztárcagyilkos stratégiát folytat, ám még ennek ellenére is remek szórakozás, kicsiknek és gyermeklelkű nagyoknak egyaránt.**

Habár az Activision előszeretettel áldozza fel játékait (lásd Guitar Hero-sorozat) a minél gyorsabb és nagyobb profit oltárán, a 2010-ben debütált Skylanders franchise-t még nem érte utol a végzete, hiszen hiába jelenik meg évről évre egy újabb epizód, a kreativitás és az ötletesség még a harmadik résszel sem kopott ki a szériából. Persze a kiadót sem kell félteni, lévén a Skylanders képében egy olyan aranybányára leltek, amelynél csak a Call of Duty epizódok termelnek több pénzt – és azért lássuk be, ez nem kis teljesítmény egy olyan játéktól, amit alapvetően a 8-13 éves korosztálynak szánnak a készítői.

A FIGURÁKBAN VAN A BIZNISZ

A Skylanders elképesztő sikere (az első két rész másfél milliárd dollárnál is több bevételt termelt) alapvetően két dolognak köszönhető. Az egyik, hogy maga a program egy teljesen szórakoztató, családbarát akció-platform-szerepjáték, a másik pedig a hihetetlenül elmés üzleti modell, ami a Skylanders különlegességének számító figurákon alapszik. Hogy miről is van szó? Arról, hogy a széria egyes részei nem hagyományos szoftverek, hanem olyan játékok, amelyekhez nélkülözhetetlenek a fizikai valóban is létező kiegészítők, úgymint a konzolokhoz csatlakoztatható portál, és a rá helyezhető akciófigurák. A Skylanders szinte egyedülálló módon vette fel a harcot a kalózkodással, hiszen hiába tölti le bárki az alapjáték warez-verzióját, az említett elemek nélkül a program használhatatlan, lévén a pályákon csak akkor tudunk végigmasírozni, ha a gépünkre csatlakoztattuk a figurákat beolvasó USB-s perifériát, és ráhelyeztünk legalább egy műanyag bábut. Ha tehát valaki szeretné élvezni a skylanderek kalandjait, az kénytelen beruházni egy alapcsomagra (3 figura, portál, játék), és igazából ez még csak a kezdet, ugyanis az indulókészleten túl még számtalan kiegészítő vásárolható a játékhoz, amelyek segítségével az egyes Skylanders-epizódok különböző részegységei nyithatók meg.



ÖNFELEDT SZÓRAKOZÁS

Ahogy azt már említettem, a sorozat összes epizódja alapvetően egy fiatalabbaknak szánt ügyességi platformjáték, melyben az a cél, hogy az általunk választott figurával (vagy figurákkal, ha kooperatív módban játszunk) eljussunk a ránk váró pályák egyik végéből a másikba. Mindeközben tengernyi ellenfél, számos gyűjtögethető cucc, rejtett pályarészek, egyszerűbb logikai feladványok, minijátékok és a nagyobb szakaszok zárásaként főellenfelek várják a játékosokat. Fontos tudni, hogy a meglehetősen változatos skylanderek nemcsak a megjelenésükben különböznek egymástól, de a képességeikben (elsődleges, másodlagos és extra támadás) is, sőt, minden egyes figura a játék világát meghatározó nyolc elem (föld, levegő, víz, tűz, élet, mágia, élőhalott, technika) egyikéhez tartozik. Ez a tulajdonság különböző extrákat biztosít a karakterek számára, például adott szakaszokon egy bizonyos elementál képviselői erősebbek, vagy speciális átjárókon keresztül be tudnak jutni olyan területekre, ahová a többiek nem.

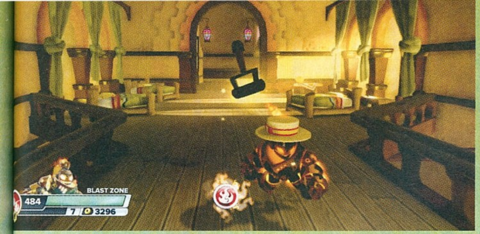
A figurák ráadásul tapasztalati pontot gyűjtenek a pályák teljesítése közben, szintet lépnek, és a letudott szakaszokon összegyűjtött „pénzből" újabb és újabb, egyre erősebb képességeket

Rakétalábú kalózpolip karddal és pisztollyal... Kreativitásban nem volt hiány a fejlesztőknél!

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy az előző rész, a Skylanders: Giants tesztjére, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/sky-giants



Hiába na, még egy tűzelementálos skylander-nek is kell a kalap, hogy védje a tűző nap ellen

vásárolhatunk nekik. A Skylanders egyik szépsége pedig az, hogy a karakterek specifikációi (szint, begyűjtött képességek és megvásárolt kiegészítők) nem a konzol merevlemezén tárolódnak, hanem a figurákba épített chipen, így bárhol is használjuk az egyes bábukat (egy haverunk gépén, vagy a kompatibilis epizódok valamelyikében), az adott szereplő mindenhol a korábban megszerzett tulajdonságokkal és extrákkal fog rendelkezni.

SZEDD SZÉT ÉS KOMBINÁLJ!

A fentebb leírtak a Skylanders-játékok alapját képezik, az említett elemek már a korábbi epizódokban (Spyro's Adventure és Giants) is megtalálhatók voltak, és természetesen a harmadik rész is ezekre építkezik. A játék azonban nem szűkölködik a teljesen új megoldásokban, és a SWAP Force legnagyobb változását pont a címadó különleges figurák adják. Az új bábuk első pillantásra nem nagyon különböznek a korábbi részekben debütált társaikról, de ha közelebbről megvizsgáljuk őket, azonnal látszik, hogy középen kettéválaszthatók, és az alsó és felső részt egy erős mágnespár tartja össze. A funkció lényege, hogy a speciális SWAP Force figurák (melyekből összesen 16 kerül forgalomba) egyes részei szabadon kombinálhatók, így teljesen egyedi képességekkel rendelkező karaktereket hozhatunk létre. Az új bábuk természetesen szintén egy-egy elementál alá tartoznak (így a testrészek változtatásával létrehozható olyan hős, aki egyszerre két elementál bónuszait tudja kihasználni), de az alsó felük rendelkezik egy plusz tulajdonsággal is, ami meghatározza a mozgásuk típusát (Climb, Speed, Spin, Rocket, Bounce, Teleport, Sneak, Dig).

Amint írtam, az egyes pályáknak vannak olyan részei, ahová csak bizonyos elementál alá tartozó karakterrel lehet bejutni, ám ebben az epizódban ez a rendszer is továbbfejlődött, itt ugyanis már lesznek olyan szakaszok, ahová csak két elementál megléte esetén juthatunk be – ez vagy két figurát, vagy egy jól kombinált SWAP Force karaktert jelent. Ami viszont ennél érdekesebb, hogy megjelentek a mozgásspecifikus Swap Zone Challenges minijátékok is, amelyeket csak akkor tudunk elindítani, ha rendelkezünk a megfelelő típusú bábuval. A játék kezdőcsomagjában két ilyen figurát találhatunk (a harmadik egy hagyományos Skylander), Blast Zone a Rocket, míg Wash Buckler a Climb típushoz tartozik, és ha nem kívánunk további SWAP Force karaktereket beszerezni (darabja 5000 Ft), akkor a nyolc minijáték fajtából mindössze kettőt lesz lehetőségünk kipróbálni a végigjátszás során.

HA BELESZERETSZ A SKYLANDERSBE, AKKOR KÉSZÜLJ FEL, HOGY FEL KELL TÖRNÖD A PERSELYT

A Skylander-játékokban még az aquapark fogalma is egészen új értelmet nyer...

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Vicarious Visions

MŰFAJ
akció-platformer

MULTI
2 fős kooperatív és kompetitív

INFO

A SWAP Force 2013. október 18-án jelent meg Európában, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, Wii U és Nintendo 3DS platformokra. Tesztünkben az X360-as és PS3-as verzióról olvashattok. A nextgen verziók a PS4-gyel és az Xbox One-nal párhuzamosan jelennek meg..

GYŰJTSD ÖSSZE MIND?

Ezen a ponton pedig el is érkeztünk a Skylanders legnagyobb, és lényegében egyetlen komolyabb negatívumához, mégpedig ahhoz, hogy a kezdőcsomag figuráival nem érhető el a program teljes tartalma. Az átvezetőkkel zsúfolt, rajzfilmeket idéző sztori, és a ránk váró öt világ tizenhét pályája ugyan gond nélkül végigvihető az alappakk részét képező három figurával is, de ha szeretnénk minden egyes szakaszt három csillagra teljesíteni, akkor bizony tetemes extrát kell a játék

A STARTER PACK FIGURÁI

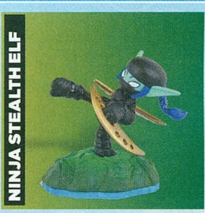
A Skylanders: SWAP Force-ból ezúttal muszáj kezdőcsomagot venni, ugyanis az új figurák miatt a portált át kellett tervezni, így a Spyro's Adventure, illetve a Giants mellé járó periféria már nem kompatibilis a harmadik résszel. A csomagban természetesen ezúttal is három bábu kapott helyet, két SWAP Force skylander és egy hagyományos hős. Összeállításunkban kicsit részletesebben is bemutatjuk őket.

BLAST ZONE

ELEMENTÁL: Tűz
TÍPUS: SWAP Force
MOZGÁS: Rocket

Lévén a tűzelementál alá tartozik, igazi forrófejű karakter, aki dobálható bombákkal ritkítja az ellenfeleket. Speciális támadásként ráadásul tüzet is tud fújni, illetve „turbó fokozatban" képes a rosszarcúak közé rombolni, jelentős sebzést okozva az útjában állóknak.

NINJA STEALTH ELF



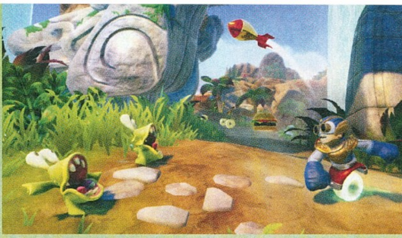
ELEMENTÁL: Élet
TÍPUS: Hagyományos
MOZGÁS: –

Régi ismerős, akinek a harmadik szériás figurája került a SWAP Force csomagba. Apró, de veszélyes teremtés, aki pengével és méreggel ritkítja az ellenfél sorait, illetve megidézhet egy „madárijesztőt" is, ami eltereli az ellenfelek figyelmét, így hősünk könnyedén mögéjük osonhat.

WASH BUCKLER

ELEMENTÁL: Víz
TÍPUS: SWAP Force
MOZGÁS: Climb

A kalóz és polip keresztezésének tűnő hős igazi sokszínű karakter, hiszen a harcban egyszerre tud pisztolyt és kardot használni, utóbbival kellemetlen meglepetéseket rejtő buborékot lő, csápjaival remekül pofozkodik, és még speciális tintatámadást is bevethet.



Ha nem igazán értitek, hogy mi történik a képen, akkor nem a ti készülékeitekben van a hiba, hiszen a játék során néha olyan gyorsan pörög az akció a képernyőn, hogy ember legyen a talpán, aki követni tudja

mellé vásárolni, méghozzá meglehetősen horribilis összegekért, hiszen a 100%-hoz elengedhetetlen, hogy rendelkezzünk minden elementált és mozgástípust lefedő skylanderrel.

Ez viszont csak abban az esetben számít komoly negatívumnak, ha valóban maximalisták vagyunk, és nem nyugszunk addig, míg a program minden egyes szeletét magunkévá nem tettük. Habár nagyon durván hangzik, hogy a SWAP Force egyes részei csak akkor érhetők el a játékosok számára, ha újabb és újabb figurákat vásárolnak, azonban a teljes kép érdekében tisztában kell lenni azzal is, hogy az új Skylanders (az elődeihez hasonlóan) akkor is remek és kifejezetten hosszú szórakozást nyújt, ha csak az alapcsomagra vagyunk hajlandók pénzt áldozni. Ebben az esetben ugyan minden pályán lesznek olyan területek, ahová nem tudunk bejutni, de a SWAP Force sztorija még ezeknek a kihagyásával is nagyjából 15 órányi elfoglaltságot nyújt, és akkor még nem beszéltünk az olyan extra funkciókról, mint az arénamód, ahol egyedül, továbbá kooperatív és kompetitív módban lehet egyre nehezedő hordapályákat teljesíteni, illetve a történet során is megnyithatók bónuszmissziók, az első végigjátszást követően pedig nekiesheetünk a pályák idő- és pontalapú teljesítésének is.

A Skylandersbe ugyan alapból bele van „kódolva", hogy újabb és újabb figurákat akarjunk szerezni hozzá (lehet rágni anyu fülét emiatt), de az is tény, hogy már maga az alapcsomag is hetekre elegendő szórakozást és felfedezni valót nyújt a fiatalabb játékosok számára. És bár az új bábuk tényleg nem olcsók, ám egy extra SWAP Force figura beszerzése nemcsak megnöveli a variációs lehetőségeinket, de lényegében egy újabb végigjátszást és korábban nem látott lehetőségeket eredményez, ráadásul egy tényleg minőségi játékfigurát kapunk, aminek fényében talán már nem is olyan fájdalmas az az 5000 Ft körüli összeg.

A SKYLANDERS FIGURÁK NEM CSAK A JÁTÉKBAN MUTATNAK JÓL, DE MÉG A POLCON SORAKOZVA IS

Érdemes megjegyezni továbbá, hogy a Spyro's Adventure és a Giants figurái is kompatibilisek a SWAP Force-szal (a 16 különleges Skylander viszont nem használható az említett játékokban), így ha valaki rendelkezik a korábbi részek eltérő elementálokhoz tartozó karaktereivel, az máris egy kicsit beljebb van. A korábbi csomagok figuráit gond nélkül tudja használni az új részben, és a bábukban rejlő technikának köszönhetően a múltban megszerzett szintek, a fejlesztések és a kiegészítők is importálhatók a játékba.

MIRE VAN SZÜKSÉG A SWAP FORCE KIMAXOLÁSÁHOZ?

A cikkben már említettük, hogy ha valaki szeretné 100%-ra végigjátszani a Skylanders: SWAP Force című játékot, akkor bizony mélyen a zsebébe kell nyúlnia, hiszen a kezdőcsomag tartalmával nem minden tartalom „nyitható" meg a játékban. Ahhoz, hogy a játék kimaxolását végre tudjuk hajtani, egyrészt birtokunkban kell lennie egy olyan skylander felhozatalnak, ami lefedi az összes elementált (mert vannak olyan átjárók, amelyek csak adott elementálhoz tartozó bábukkal nyithatók meg), másrészt szükségünk lesz az összes mozgástípust lefedő SWAP Force figurára – szerencsére össze lehet gyűjteni úgy 8 ilyen bábut, hogy azok egyben az összes elementált is lefedjék. Emellett kell még egy Giant skylander ez előző epizódból (mert vannak ládák, amiket csak ők tudnak kinyitni), illetve van három pálya (2 sztori + 1 aréna), amit csak direkt a hozzájuk készített kiegészítőkkel nyithatunk meg.

NÉV:	ÁR:	EGYÉB INFÓ:
Kezdőcsomag	16.000 Ft	3 figura, portál, játék
Rattle Shake figura	5.000 Ft	csak figura
Magna Charge figura	5.000 Ft	csak figura
Free Ranger figura	5.000 Ft	csak figura
Hoot Loop figura	5.000 Ft	csak figura
Stink Bomb figura*	5.000 Ft	csak figura
Rubble Rouser figura*	5.000 Ft	csak figura
Bármelyik Giants figura	5.000 Ft	csak figura
Sheep Wreck Adventure Pack*	7.000 Ft	pályakiegészítő + figura
Tower of Time Adventure Pack	7.000 Ft	pályakiegészítő + figura
Fiery Forge Battle Pack	7.000 Ft	pályakiegészítő + 2 figura

* megjelenéskor még nem kapható

A barik mindig rosszul járnak ebbe a játékban. Bate-nek ez egy kicsit rosszul is esett...

DARK EDITION

A Skylanders harmadik részénél az Activision gondolt a gyűjtőkre is, így a SWAP Force megvásárolható különleges gyűjtői kiadásban is, Dark Edition néven. A csomag a játék és a portál mellett három helyett öt figurát (Dark Wash Buckler, Dark Blast Zone, Dark Ninja Stealth Elf, Dark Mega Ram Spyro, Dark Slobber Tooth) tartalmaz, melyek nemcsak kinézetben térnek el a sima változatoktól, de a képességeik is erősebbek valamennyivel.

HARMADSZOR IS ÜDÍTŐ

A SWAP Force tagadhatatlan pozitívumai közé tartozik az is, hogy a fejlesztők nem elégedtek meg az új, kombinálható figurák bevezetésével, hanem igyekeztek még tovább csiszolni az egyébként már a kezdetektől jól működő receptet. A karakterek fejlődése mindig is kulcsfontosságú volt a Skylanders-játékokban, hiszen a hősök tuningolása még a sztori végigjátszását követően is arra sarkallja a fiatalabb gamereket, hogy újra és újra elővegyék a kedvencüket, és a különböző extra játékmódokban további szinteket és képességeket nyissanak meg. A játék ezen aspektusa a SWAP Force-ban csak tovább erősödött, ugyanis a szétszedhető új játékfigurák esetében az alsó és felső rész külön fejlődési fát kapott, ezzel megduplázva az elérhető lehetőségeket, és azt az időt, amit az adott karakterekre lehet fordítani.

Továbblépés azonban nemcsak itt érhető tetten, de a játék összes többi elemén is. A legszembetűnőbb változás a grafika terén figyelhető meg, hiszen a látvány minősége nagyot ugrott a tavalyi részhez képest. Eltűntek a szögletesebb formák, a kissé fakó színek, érezhetően szebbek és nagyobb felbontásúak a textúrák, a karakterek sokkal több poligonból épülnek fel, és a környezet is jóval kidolgozottabb, mint a korábbi epizódokban. Mindezt csak tetézi, hogy a ránk váró öt világ markánsan eltér egymástól,

sőt, még az egyes pályákon belül is rengeteg változatosságot tapasztalhatunk, főleg, ha sikerül bejutnunk az ilyen-olyan eldugott és átjárókkal elzárt területekre.

Ami viszont a látványnál is sokkal fontosabb, hogy a játékmenetet is tovább finomították a Vicarious Visions derék szakemberei. A jól bevált elemeket megtartották, illetve tovább bővítették a repertoárt, ezáltal minden eddiginél változatosabb élményt biztosítva számunkra. Hőseink ezúttal már képesek ugrani, ami kifejezetten jót tett a platformosabb részeknek, és a ránk váró minijátékok is nagyon ötletesre sikerültek. Van, ahol az Ilomilo című logikai játékot idéző módon kell két, egymástól elszeparált kis villámot összeboronálnunk egy aprócska pályán, van jó reflexeket igénylő pecázás, ráadásul elektromos angolnákat kerülgetve, és akad olyan, amikor egy tutajon mozgunk ide-oda, hogy kikerüljük a zúgó akadályait. A változatosságra tehát tényleg nem lehet panasz, ahogy a kihívásra sem, hiszen amellett, hogy kezdéskor választhatunk nehézségi fokozatot, a játék is fokozatosan adagolja az egyre erősebb és fifikásabb ellenfeleket, a taktikázást igénylő főellenfelekről nem is beszélve. A SWAP Force ráadásul párban is játszható, és igazából így a legszórakoztatóbb, egyedül az okoz néha problémákat, hogy a pályán mozgó két karaktert egy láthatatlan zsinór köti össze, nincs osztott képernyő, így csak egy adott távolságra lehet egymástól eltávolodni, ami főleg akkor bajos, ha platformelemekkel vagy adott ritmusban működő csapdákkal kell megküzdeni.

ÚJABB NAGY KALAND!

A Skylanders: SWAP Force ugyan 16.000 forintot kóstál, de ha valaki szereti a gyűjtögetős/fejlesztős platformjátékokat, vagy olyan programot szeretne a gyerkőcöknek, ami hosszú elfoglaltságot biztosít, és nem kell attól tartani, hogy a csemeték a sok vértől a bekattannak, akkor ez a csomag kiváló választás lehet. A figuraváltogatós játék még családi programnak sem utolsó, már csak azért sem, mert lokalizációt ez a rész sem kapott, így az egészen fiatal játékosok mellé nem árt, ha leül valaki, hogy tolmácsolja a sztorit, vagy az angol nyelven kommunikált feladatokat.

ÉRTÉKELÉS

A SWAP Force nemcsak egy újabb rókabőr, hanem egy igazi folytatás, rengeteg tartalommal és izgalmas újdonságokkal. Na meg a szokásos pénztárcagyilkos kiegészítőkkel..

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Még tartalmasabb és még szebb, mint az elődei, és a SWAP Force figurák is tovább színesítik a játékmenetet.

KONTRA

Rengeteg tartalom csakis akkor érhető el, ha megvesszük a külön beszerezhető bábukat is.

85%

EZZEL JÁTSZUNK

A méltán népszerű „Ezzel játszunk..." rovatunkban is elővettük a SWAP Force-ot. Ha kíváncsi vagy az epizódra, akkor használd a QR-kódot, vagy a lenti linket pötyögd be a böngészőbe.

www.pcguru.hu/ezzel/swap-force

Azért hatalmas szerencse, hogy a skylanderek csak a játékban tudnak tüzet okádni, mert ha a valóságban létező figurák is képesek lennének erre, már tuti felgyújtottuk volna a szerkesztőséget

VÁR A BŰN VÁROSA

Grand Theft Auto Online

[IRTA CHOCHO] A GTA ONLINE-RA FÉL HÓNAPOT VÁRTAK A GTA V VÁSÁRLÓI, CSAK HOGY BELEKÓSTOLJANAK, MILYEN IS AZ, AMIKOR A SOROZAT ÍNCSIKLANDÓ RECEPTJÉT MMOG-FŰSZERREL SZÓRJÁK MEG. AZ ELVÁRÁSOKNÁL MÁR CSAK A TECHNIKAI KIHÍVÁSOK ÉS A SZŰK HATÁRIDŐK LEHETTEK IDEGŐRLŐBBEK.

Amióta csak bejelentették a GTA V-öt, a Rockstar Games mondhatni külön játékként kezelte a multiplayer komponenst. Eleinte nem beszéltek róla, majd érkezett egy kedvcsináló videó, amiben mint Grand Theft Auto Online hivatkoztak rá – bizony, az aláírással is felérő római ötös sehol sem volt, és úgy tűnt, a program csak Los Santosban osztozik a múlt hónapban bemutatott gengsztertrió kalandjaival. Nos, a végleges változat megérkezte után bebizonyosodott, hogy ez tényleg így van: a Rockstar számára a GTA V és a GTA Online két külön termék, egyetlen dobozba csomagolva, valahogy úgy, ahogy a Portal sem része a Half-Life 2-nek, mégis egyazon lemezen debütáltak. S bár ez elméletben olyan, mintha két játékot kapnánk egy áráért, az igazság az, hogy a GTA Online-nak még sok idejébe kerül majd, mire tényleg kiforrott alkotás válik belőle.

San Andreas már a single playerben sem volt egy nyugalmas város, de a GTA Online-ban tényleg nem lehet nyugta a helyi lakosoknak

ÉN, A BŰNÖZŐ

Stílusát tekintve a GTA Online egy afféle MMO-akció hibrid, amiben a játékosok saját bűnözőt formálhatnak meg. Alvilági karrierünk karaktergenerálással indul, mely során egészen a nagyszüleinkig visszamenőleg megszabhatjuk antihősünk származását. Én egy afroamerikai apai nagyapától származó, kicsit kölyökképű srácot készítettem magamnak, aki hozzám hasonlóan épp most töltötte be 27. életévét. Ahelyett azonban, hogy Chocho Robina a suliban lógatta volna a lábát, inkább az utcán töltötte minden idejét, így ma már teljes állású gengszterként éldegél. Ez persze csak rajtam múlott; akár viszonylag családszerető, részmunkaidős rosszfiút is életre hívhattam volna. A játék ezeket az adatokat kielemzi, és hozzájuk passzoló fizikai jellemzőket alakít ki a karakternek. Ha például kedvenc hobbiként a kanapén döglést jelöljük meg, gangsztánk fél méter futás után is levegőért kapkod majd. Az, hogy a nemünktől kezdve a szemöldökünk irányán át a súlyunkig mindent meghatározhatunk, szinte természetes dolog az MMO-játékok között, a hasonlóságok pedig annál tovább gyűrűznek, minél több időt töltünk Los Santosban. A GTA Online saját intróval nyit, amiben a GTA V egyik legütáltabb karaktere, Lamar oktat ki bennünket arról, hogy milyen tuti kis helyre érkeztünk. Itt ugyanis csak egy szabály van: légy menő és tisztelni fognak. A GTA Online-ban a fejlődést is a tisztelet nyelvére fordították le. A tapasztalati pontok ugyan nem oszthatók el különleges képességekre, de növelik a nevünk mellett feltüntetett számot, mely láttán a többi játékos tudni fogja, hogy mi bizony régi motorosok vagyunk a szakmában.

ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games

FEJLESZTŐ
Rockstar North

MŰFAJ
MMOG

MULTI
van

INFO

A GTA Online a GTA V multiplayer komponense, a Rockstar mégis külön játékként kezeli. A program október 1-jén indult, havidíja nincs, ellenben rengeteg kezdeti hiba keserítette meg a játékosok életét.

RABLÓ-RABLÓ

„Munkásságunk" azért számít elsősorban, mert a GTA Online-ban minden az elért eredményeinktől függ. A legtöbb fegyver például magas szintű karakterhez kötődik – addig, míg nem bizonyítottunk, nem vehetjük meg őket. Ráadásul a pénz fájó lassúsággal csordogál. Ahhoz, hogy egy tíz férőhelyes garázzsal ellátott luxuslakásunk legyen, 200 ezer dollárra és nagyon sok játékkal töltött órára lesz szükségünk. A megjelenés előtt úgy harangozták be a GTA Online-t, mint több száz új küldetés kooperatív és kompetitív halmazát, ez azonban csak részben igaz, ugyanis a munkák többsége variáció egy témára. Sokszor ugyanazt kell csinálnunk, csak más színű papírba csomagolva: hozzunk vissza egy autót, szerezzünk meg egy csomag drogot, öljünk meg valakit, és így tovább. Úgy a 20. szint környékén javul a helyzet, megjelennek az összetettebb feladatok, de odáig eljutni egyrészt türelmet igényel, másrészt a későbbi missziók sem többek a már felsorolt elemek kicsit kreatívabb keverékeinél. Elmondható tehát, hogy az ember a 40. szinten már mindent látott, és csak a játékmódokként is felfogható melófajták tartják a lelket a GTA Online-ban. Utcai versenyeken vehetünk részt, DM és TDM meccseket vívhatunk, ejtőernyőkkel röppenhetünk le a hegyek tetejéről, és természetesen a kötelező Survival sem marad ki, ahol hullámokban özönlő ellenfelek gyűrűjében kell minél tovább életben maradnunk. Mindez mámorítóan hangzik, de sajnálatos tény, hogy a GTA Online játékélménye afféle szinuszgörbét ír le: először unjuk, majd élvezzük, és aztán ismét unjuk. Az utcai randalírozás a GTA V állatkodásai után már csak ásítozást generál, a sima sétálgatás pedig nem sok lehetőséggel kecsegtet. Mivel a munkák kiragadnak a szabad játékmenetből, a bóklászás csak arra jó, hogy ruhákat, kocsikat,

TIPPEK, TRÜKKÖK

A CSALÁD A FONTOS

A GTA Online egyedül játszva elég monoton tud lenni, így a legjobb, ha rögtön találunk valakit, aki segít átlendülni a program korai szakaszán. Ha nincsen crew-nk, azaz bandánk, de legalább vannak barátaink, akikkel játszunk, nemcsak könnyebben tanulunk bele a játékba, de hamarabb fejlődünk fel, elősegítve a GTA Online kitárulását. Még szerencse, hogy létezik zárt lobbi és barátokra való szűrés.

LOPJ KOCSIKAT!

A GTA az angol „autólopás" kifejezés rövidítése, így nyilvánvaló, hogy a GTA Online-ban is fontos szerep jut az eltulajdonított járműveknek. A gyors és biztonságos pénzszerzés legjobb módja, ha drága autókat csórunk és adunk el az LS Customs jóindulatú dolgozóinak, akik a Lampadati Felon és Gallivanter Baller modellekért 10 ezer dollár körüli összeget fizetnek. Pepecs meló, de megéri így elindulni.

KIS HÁZ NEM HÁZ

A kisméretű ingatlanok ára baráti, de sajnos olcsó húsnak híg a leve: a legkisebb garázsba csak 2 autót tárolhatunk el, lakhely pedig nincs benne, így a virtuális bulizás és havermeghívás sajnos kilőve. Az autólopással azonban hamar megszedhetjük magunkat annyira, hogy megvegyük a 200 ezer dollárért vesztegetett Del Perro Heights 7-es számú vityillóját, amibe már 10 autó fér el. Ne adjuk alább!

EGYEDÜL NEM MEGY

Ugyan az első „A család a fontos" tippnél már volt szó a haverok meginvitálásáról, akkor se játsszunk egyedül, ha épp egy barátunk sem elérhető Xbox Live-on vagy PSN-en, ugyanis a közösen játszott melók 20 százalékkal több tapasztalati pontot adnak, mint azok, amiket egymagunk vállalunk be, illetve a küldetés újrajátszása is kifizetődő, a maximális pontszám elérése ugyanis további plusz XP-vel jár.

ÁRTÓ PONTOK

A térképen látható kis fehér pöttyök a többi játékos helyzetét jelzik, velük játszunk egy szerveren. Bár a legtöbb MMOG esetében az ember pont a többiek társaságát keresné, itt legfeljebb passzív módban érdemes megközelíteni a pajtásokat, mert a gengszterek nem válogatnak, pár száz dolcsi készpénzért gondolkodás nélkül kinyírnak. És ha már itt tartunk: tartsátok a pénzt a bankban!

VIOLENT DUC

15-ös szinten már elérhető a Violent Duc nevű küldetés, ami hatalmas segítség lehet, ha gyorsan akarunk fejlődni. 9 ezer dollár készpénzt fizet, ami miatt a játék arányaiban talán legjövedelmezőbb munkája, és kerek ezer tapasztalati ponttal gazdagít, ami szintén segít, ha feljebb akarunk jutni az alvilági ranglétrán. Ajánlott két vagy több fővel felvenni, haverokkal közösen húzva egymás karakterét.

VÁRD KI A SEGÉLYT!

A GTA Online játékosai októberben sokat szívtak a hibák miatt, így azok, akik már az első hónapban regisztráltak, ajándékba kapnak 500 ezer dollárt, hogy ne érezzék úgy, kárba ment a játékkal töltött sok-sok idő. Csakhogy a segély kése, egyelőre nem tudni, mikor érkezik, a Rockstar szerint még az ősz folyamán. Mindenesetre a luxuskiadásokkal érdemes várni rá, addig úgyis a lakás a legfontosabb cél.

ingatlanokat és felszerelést vegyünk, vagy elmenjünk a fodrászhoz. Mivel azonban a többi játékos veszélyt jelent ránk, érdemes bekapcsolni az úgynevezett passzív módot, aminek eredményeképp a játék meggátolja, hogy belekeveredjünk a véletlenszerűen kitörő lövöldözésekbe. Ez elméletben jogos opció, de gyakorlatba ültetve azt jelenti, hogy pont az MMO-élmény vész oda, hisz nem tudunk mit kezdeni a nagy szabadsággal.

Ez egy kifejezetten békés jelenet a játékból, és pont ebből lesz a legkevesebb, ha felcsatlakozol a felhasználók által hosztolt szerverekre

„BAD SPORT"

Jó lenne itt lezárni a negatívumok listáját, de sajnos még nem értünk a panaszok végére. A GTA Online ambiciózus játékvilága ugyanis tele van inkonzisztens megoldásokkal. Jó példa erre, hogy bármilyen szinten felvehetünk olyan küldetéseket, amik elvileg a mi szintünk feletti korláttal bírnak, sőt, akár a mobilunkon behozható gyorsmunkák is könnyen ilyen játékba dobhatnak be minket. A dolog eleinte működik, a játék elkezd tölteni, majd amikor indulna a meccs, kidob minket a partiból, mondván, hogy a szintünk nem üti meg a limitet. Hasonlóan furcsa, hogy miért erőlteti bele a játékosokat a program egy sessionbe minden áldott munka vagy meccs után, felajánlva egy szavazást, ami véletlenszerűen kínál fel pár újabb elfoglaltságot, függetlenül attól, hogy éppen egyedül vagyunk-e. Ennek a lehetőségnek opcionálisnak kellene lennie, nem kötelezőnek, különösen egy olyan programban, amiben a játékosok maguk hosztolják a játékokat, függővé téve az élményt az egyéni internetsebességüktől. Bizony, a szerverek csak közvetítő szerepet játszanak, szóval maga Los Santos amolyan multiplayer hubbá degradálódik – ezért is kell maximális jóindulat ahhoz, hogy MMOG-nek nevezzük a GTA Online-t. Ha ezzel az őskonzolos megoldással elkerülhetők lennének a technikai bakik, érteném a döntést, de sajnos a program még a cikk írásakor, öt nagyobb frissítés után is tele van hibákkal. Laggol, kevés a játékos, a lobbi gyakran üresen tátong, a játék kidobál, fagy, teszi mindezt úgy, hogy utána minket büntet, „bad sportnak", azaz rossz havernak bélyegezve, amiért kiléptünk a sokszor teljesen üres játékból, cserbenhagyva a „többieket". Azt már csak fejcsóválva írjuk le, hogy az utak üresek, a város szinte kiált az élet után, ennek okát pedig jórészt az elavult technológiát használó konzolok jelentik. Hiába, a GTA Online egyszerűen kinőtte a mostani gépeket, nagyon ideje lenne már egy PC-s változatnak.

ROSSZ KÖRNYÉK

Természetesen ez nem jelenti azt, hogy a GTA Online nem éri meg a belefektetett időt, hisz ha például egy csapat cimborával ülünk le játszani, hosszú órákon át elszórakoztathatjuk magunkat. Vásárolhatunk házat, versenyezhetünk, teniszezhetünk, golfozhatunk, és még sorolhatnánk. A későbbi, izgalmasabb küldetések is ismerősökkel játszva működnek a legjobban, és bár a lobbi csak 16 főt fogad be, egy nyolcfős csapattal még nem nehéz taktikusan játszani. Az értékeléssel viszont bajban vagyunk, ugyanis a GTA Online a Rockstar szerint sincs még kész. A gazdaság például kész katasztrófa, ugyanis az exploitokkal szórakozó csalók pillanatok alatt lerontották a pénz értékét, és a beígért, játékosok által generált tartalom sincs még sehol, miközben ezeket a sorokat írjuk. Ám mivel a csapat folyamatosan dolgozik, lehet, hogy a magazin megjelenésére rendbe hozzák a játékot, és a balra látható százalék már csak kellemetlen emléknek fog minősülni.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

A GTA Online jó játék, de a forradalom elmaradt. Ha a Rockstar North sokat foglalkozik vele, kiforrott alkotássá válhat, ám ez legjobb esetben is hónapokba telik.

GRAFIKA:	80%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

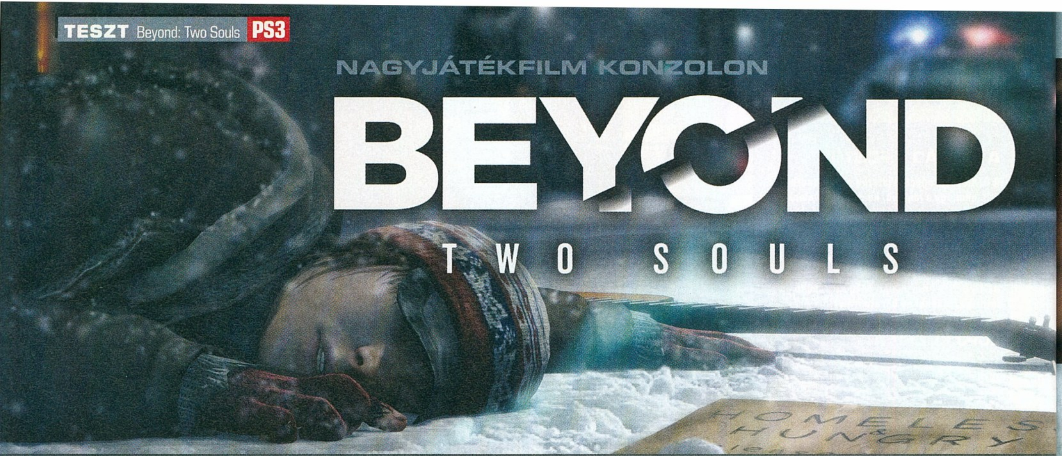
Ambiciózus tervek és hatalmas játékvilág, rengeteg közelgő lehetőséggel.

KONTRA

Technikai nehézségek és unalmas, önismétlő feladatok nehezítik a GTA Online kiismerését.

73%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/gta



NAGYJÁTÉKFILM KONZOLON

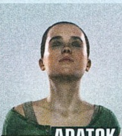
BEYOND TWO SOULS

[ÍRTA CHRIS] **A HEAVY RAIN KÉSZÍTŐINEK ÚJ JÁTÉKÁRA MÁR RÉGÓTA FENTE A FOGÁT A TELJES PC GURU STÁB, HISZEN AZ ELŐZETES INFÓK MIND AZT SUGALLTÁK, HOGY EGY KIVÉTELESEN IZGALMAS VIDEOJÁTÉK VAN KÉSZÜLŐBEN, AMIT LEHETETLEN LESZ ELRONTANI. LEHET, HOGY VÉGÜL TÚL MAGASAK VOLTAK AZ ELVÁRÁSAINK?**

Egy sokéves konzol vásárlásán gondolkodni akkor, mikor nyakunkon a generációváltás, és az asztalunkon ott dübörög egy viszonylag erős PC, nem túl ésszerű dolog. Persze minden más megvilágításba kerül, ha figyelembe veszünk olyan, a vásárlást ingerlő körülményeket, mint amilyen jelen tesztünk alanya, a PS3-exkluzív Beyond: Two Souls. Mert ugye PC-sként királykodhatunk a hatszáz magos processzorunkkal, ami mellett 120 fps-sel fut a Battlefield 3 ultrán, de azért a sonys srácok mindig képesek olyan terméket az orrunk alá dugni, mely láttán elfog minket a sárga irigység, és elkezdünk apróhirdetéseket bogarászni, hogy vajon mennyibe is kerül egy PlayStation 3. A Quantic Dream legújabb játéka pont ebbe a kategóriába tartozik: ránézünk, elámulunk, aztán már hívjuk is a haverokat, hogy ki tud kölcsönadni egy konzolt, mert ezt bizony végig kell játszani! Ám már most szólunk: nem biztos, hogy a Beyond miatt érdemes PS3-at venni...

NEHÉZ ESŐ 2

Mivel cikkeinket általában PC-sek olvassák, ezért egy gyors fejtágítással kezdjük ismertetőnket. A Beyondról azt kell tudni, hogy a Quantic Dream nevű csapat munkája, és a derék fejlesztők korábban olyan játékokat tettek le az asztalunkra, mint a Fahrenheit (más néven Indigo Prophecyként ismerhetitek), vagy a Heavy Rain. Ez utóbbiról talán azért nem hallottatok még, mert egy 2010-ben megjelent, szintén PS3-exkluzív címről van szó, de aki ismeri, az tudja, hogy egy olyan sötét hangulatú nyomozós kalandjátékról beszélünk, amiben a döntéseink és cselekedeteink kihatással voltak a történet alakulására és a végkifejletre. A Heavy Raint többek között a hihetetlenül realista látvány tette igazán különlegessé, aminek eléréséhez a fejlesztők egészen elképesztő motion tracking technológiát használtak, azaz színészeket öltöztettek speciális mozgásérzékelős ruhákba, amelyek még az arcmimikát és a szájmozgást is tökéletesen rögzítették. A Quantic Dream mesterei az így szerzett adatokra ráhúztak pár hihetetlen műgonddal elkészített karaktermodellt, mindezt nyakon öntötték rengeteg dialógussal és egy páratlan hangulatú történettel, és voilà, kész is volt a Heavy Rain.



ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Quantic Dream

MŰFAJ
interaktív film

MULTI
nincs

INFO

A Beyond: Two Souls 2013. október 11-én jelent meg Európában, kizárólag PlayStation 3 platfomra. A játék ára a hazai üzletekben 14.000 és 16.000 forint között mozog. A fémdobozos gyűjtői kiadás átlagosan 2000 forinttal drágább, mint az alapverzió.

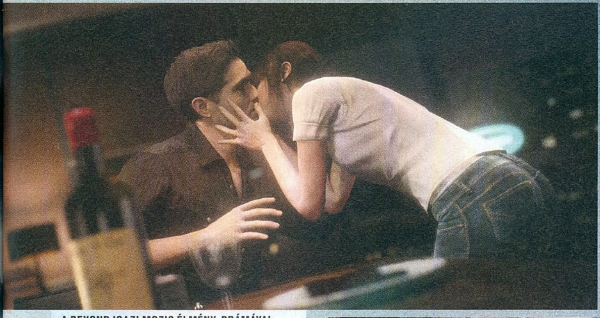
A Beyond is ezen a már kitaposott útvonalon indul el, azaz a szereplőket ezúttal is hús-vér emberek formálták meg. A történet főhőse ezúttal egy érdekes képességgel megátkozott (vagy megáldott) hölgy, Jodie Holmes (Ellen Page, a Juno és az Eredet filmekből ismert színésznő alakításában), akinek a testéhez születése óta hozzá van láncolva egy láthatatlan entitás, aki képes anyagokon át mozogni, tárgyakat reptetni, sebeket gyógyítani, illetve embereket megszállni, és átvenni a motorikus funkciók feletti irányítást. Ezt az entitást Aidennek hívják, és a főhős mellett őt is irányíthatjuk a játék során. Jodie és mentális társa mellett fontos szerep jut még történetben a pótapaként funkcionáló tudós/kutató Nathan Dawkinsnak is, akit egy újabb remek színész, Willem Dafoe személyesít meg. Ugyan elsőre túlzásnak tűnhet, hogy egy videojátékban is valódi színészek keltik életre a karaktereket, de az így elért, más programokhoz mérhető különbség egészen megdöbbentő, a két nagyszerű művész hihetetlen magaslatokba emeli a Beyond hangulatát – játékuk hatására a szereplők sorsa sokszor könnyeket csal az ember szemébe. Szinte érezzük, hogy Jodie milyen nehézségeken megy át gyerekkorában, együtt sírunk, mikor elszakítják nevelőszüleitől, és együtt fázunk vele, mikor

BÁRCSAK ÉN IS MEG TUDTAM VOLNA EZT CSINÁLNI GYEREKKÉNT A TINI NINDZSA TEKNŐC FIGURÁIMMAL!

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Heavy Rain című PS3-as játékról írt 2010-es tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/heavy-rain



A BEYOND IGAZI MOZIS ÉLMÉNY, DRÁMÁVAL, AKCIÓVAL ÉS PERSZE EGY KIS ROMANTIKÁVAL

A GURUK MEGMONDJÁK

Nem csak Chris, de Wilson és Bate is kipróbálta a Quantic Dream legújabb játékát. Lássuk, hogy ők mit gondolnak erről a különleges alkotásról!

WILSON — CSAK GOMBNYOMKODÁS NE LENNE...

David Cage világéletében filmrendező akart lenni, csak sose jutott be Hollywoodba – ez az egyetlen logikus magyarázata annak, hogy miért olyan filmszerű a Beyond, és miért nincs benne tényleges játékmenet. Élménynek viszont kiváló: elképesztően jól néz ki, páratlanul hangulatos, csak a gombokat ne kellene nyomni benne.

JÁTSZANI SZERETTEM VOLNA — BATE

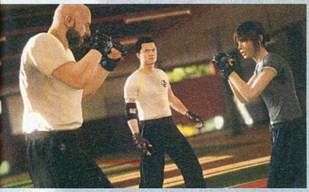
A Heavy Raint egyenesen imádtam, így nagyon vártam a Beyond megjelenését. Sajnos én nem tudtam megbarátkozni azzal, hogy zéró befolyásom van a történet alakulására, így bármennyire is lenyűgöző a technikai megvalósítás, csalódásként éltem meg, hogy a játékmenet csak szimpla gombnyomkodás.

egy hóesés közepén didereg. A végigjátszás során ide-oda ugrálunk a különböző események és időpontok között, megismerjük Jodie-t lázadó tinédzserként, a barátaival játszani kívánó apró gyerekként, az utcákon kóborló számkivetettként és űzött vadként is, valamint fény derül arra is, hogy mi történik vele azután, hogy belép a CIA kötelékébe. A program közel 10-12 órányi játékmenetet kínál számunkra, és önmagában már ez is elegendőnek tűnhet ahhoz, hogy úgy érezzük, nem pénzkidobás a programért elkért 14 ezer forint. Ám sajnos hiába a páratlan megvalósítás, hiába a kivételesen jó alaptörténet vagy a kiváló színészi alakítások nyújtotta élmény, ha az egész mégis megbicsaklik azon az egyszerű tényen, hogy teljesen mindegy, mit is csinálunk a játékban.

SÚLYTALANSÁG

Valószínűleg nem mondunk ezzel újdonságot, de a Beyond: Two Souls játékmenete erősen emlékeztet a fejlesztők korábbi munkájára, a Heavy Rainre. Szereplőnket többnyire csak egy jól körülhatárolt területen tudjuk irányítani, és a játékmenet lényegében abból áll, hogy a rendelkezésünkre álló terepen téblábolva találunk pár olyan dolgot, amelyekkel interakcióba léphetünk. Ez lehet egy kilincs, amivel kinyithatunk egy ajtót, vagy egy fénykép, amit megnézhetünk. Ha szép sorban

JODIE KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEIT JÓL MUTATJA, HOGY MÉG A SWAT KOMMANDÓ IS KEVÉS ELLENE



megfogdossuk ezeket a fehér pöttyel jelölt tárgyakat (vagy személyeket, akikkel beszélgethetünk), akkor a történet továbblendül, mi pedig mozizhatunk még pár másodpercet. A játékban találkozunk akció- és harcjelenetekkel is, amikor pár másodpercre belassul a kép, ekkor a megfelelő irányba kell húznunk a kontroller jobb analóg karját (arra egyébként elég nagy kihívás rájönni, hogy melyik irány is ez) a védekezéshez és a támadáshoz, valamint Aidenre is szinte bármikor átválthatunk, tárgyakat manipulálhatunk, illetve megszállhatunk embereket (persze nem mindenkit, csak akit engedélyez számunkra a program). Mindez teljesen jól hangzik, ezért nem is gondoltuk volna, hogy valahol félresiklik majd a dolog.

A probléma ott kezdődik, hogy minden igyekezetünk ellenére a sztorit csak nagyon nehezen és nagyon rövid időre tudjuk letéríteni az eredeti útvonaláról, továbbá a döntéseinknek nincs igazi súlya. Nem számít, hogy mit mondunk vagy mit csinálunk, hiszen a válaszainkkal és a cselekedeteinkkel vagy nem befolyásoljuk a történetet, vagy csak egy rövid kitérőt eredményeznek, ami után a sztori visszakanyarodik az eredeti mederbe, és igazából teljesen felesleges azért küszködni, hogy eltérő végkifejletet adjunk egy-egy fejezetnek vagy akár a teljes történetnek. Persze akadnak példák arra is, hogy a játék interaktív, és van beleszólásunk a dolgokba, de legtöbbször ez is csak illúzió. Előfordulhat, hogy egy harcjelenetet nem tudunk tökéletesen kivitelezni és elfognak minket, de ilyenkor nem történik más, mint kapunk egy rövid, alternatív jelenetsort, amit pár mozdulattal letudhatunk, és máris minden újra az eredeti sínen zakatol tovább, mintha mi sem történt volna. A helyzet az, hogy egészen az utolsó fejezetig nem számít, hogy mit csinálunk. Nem számít, ha bénák vagyunk egy harcban, nem számít, hogy milyen válaszokat adunk a kérdésekre, és igazából feleslegesen szenvedünk, hogy

ÉRTÉKELÉS

Ha sikerül megbékélnünk a ténnyel, hogy a Beyond: Two Souls nem igazán videojáték, hanem egy fura hibrid szórakoztató termék, akkor élvezni fogjuk. Több alternatív sztoriszállal, pár lényeges döntéssel, és eltérő befejezésekkel viszont tökéletes lett volna.

GRAFIKA:	95%
HANG:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

PRO

Az egész játék egy technológiai bravúr, ami a nagyszerű színészeknek köszönhetően könnyedén odaszegez minket a tévé elé.

KONTRA

Döntéseink súlytalanok, nem érezzük, hogy bármilyen hatással lennénk a történetre, és a játékmenet gyakorlatilag semmilyen kihívást nem tartalmaz.

75%

megmentsünk valakit, mert az aktuális fejezet (vagy a sztori végére) úgyis minden úgy alakul, ahogy a történet írói kitalálták számunkra. És itt vérzik el a Beyond: Two Souls. Egyszerűen olyan érzésünk van, mintha nem is játszanánk, hanem egy interaktív filmet néznénk. Mintha egy DVD-menüben nyomogatnánk a távirányítót. Akár az egész játékot végig lehetne tolni egy YouTube-csatornán keresztül, hiszen teljesen mindegy, hogy alakul a harc (vagy bármi más), hiszen meghalni úgysem fogunk.

ROZI A MOZIBAN

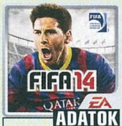
Persze helyezhetjük más megvilágításba is a dolgokat. Megpróbálhatunk nem videojátékként, hanem egy olyan szórakoztató termékként tekinteni a Beyondra, ami végeredményben odaszegez minket a képernyő elé. Bár a Quantic Dream alkotása játéknak csak azért nevezhető, mert egy PlayStation 3-on fut, de ezen túllépve a Beyond sok szempontból egy eszméletlenül jól sikerült alkotás lett. A színészek brillíroznak, a történet pedig mérföldekkel jobb, mint amiket napjaink legnépszerűbb sci-fi sorozataiban láthatunk (a dráma mellett ugyanis bőven jut szerep a természetfelettinek is). Ezen felül a látvány és a zene is olyan kivételes minőséget képvisel, hogy gyakran el is felejtjük, hogy valójában nem egy film, hanem egy videojáték előtt ülünk. Ezek után már belegondolni is hátborzongató, hogy a fejlesztők jövőbeni PlayStation 4-es játékai miképp fognak festeni. Végezetül külön öröm, hogy a Sonynak hála itthon magyar felirattal jelent meg a játék, és a lokalizáció minőségére ezúttal nem lehet egy panaszos szavunk se. Csupán egyetlen gond van a Beyonddal: az, hogy túlságosan eltávolodott attól, amit mi még videojátéknak nevezünk.

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/beyond-two-souls

FIFA 14

[ÍRTA MO] **Az EA nem elégszik meg azzal, hogy a focirajongókat a konzolok és a számítógépek elé ülteti – azt szeretné, ha már a telefonunkon és a táblagépünkön is a virtuális bőrlabdát terelgetnénk. Erre ráadásul egy meggyőző érve is van: a FIFA 14 mobilos verziója.**

A Real Racing harmadik részével az EA már megmutatta, hogy lehet szemkápráztató játékot készíteni korlátozott hardveropciók mellett is, és ezt most újra megtették. A FIFA 14 gyönyörű, kiválóak az animációk, korrekt (de nem hibátlan) a fizika, és még a korszerű, aktív csempés menürendszert is megörökölte a nagygépes testvérektől a játék. A legmegdöbbentőbb azonban az, hogy a tartalmat is szinte egy az egyben átültették a fejlesztők, így kijelenthetjük, hogy a legkomplexebb, legjobb játékélményt biztosító focis program elevenedik meg a mobilunkon/tabletünkön az indítóikonra bökve. A játékmenet teljesen megújult az előző verziókhoz képest, a már megszokott virtuális kontrolleres irányítás mellé pedig kapunk egy vadonatúj opciót, a Touch Flow Controlst, ami nem gombok nyomogatására emlékeztet, hanem mintha a Fruit Ninját játszanánk: az érintőképernyőn tett ujjmozdulataink hossza, iránya, sebessége határozza meg a labda és a játékosok útját. Habár elsőre nagyon szokatlan ez az irányítási rendszer, azért bele lehet rázódni, sőt, a csavarás és a precíz passzok, emelések szépsége csak így domborodik ki igazán.



ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
sportjáték

ÁR
ingyenes

GRAFIKA:	**90%**
HANG:	**90%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**95%**

93%

Persze inkább táblagépeken szerencsés ezt választani, ott sokkal kényelmesebb és hatékonyabb, mint egy hárömhüvelykes mobilképernyőn. Az MI-n és a nehézségi szinteken azért volna még mit csiszolni, kezdőfokozaton ugyanis szinte minden lövés ugyanúgy beakad, ami kapura megy, mint a holland-magyaron, nehezebb kihívásra kapcsolva pedig néha idegőrlően nehézzé válik a védekezés.

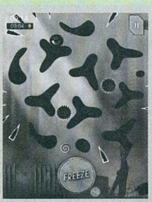
Az „ingyen foci" marketingdumának persze ne dőljön be senki, mert bár a tekintélyes méretű játék letöltése tényleg nem kerül egy fillérünkbe se, de ez csak korlátozott funkciókra, pontosabban csakis az internetes elérést igénylő játékmódok kipróbálására jogosít. A helyzet így sem rossz, hiszen a büntetőpárbajok gyakorlása mellett játszható a népszerű Ultimate Team (Origin-fiók szükséges hozzá), melyben kártyapakkok vásárlásával alakíthatjuk ki világverő tizenegyünket, és a Games of the Week, ami az igazi futballvilág eseményeit követve hétről hétre különböző kihívásokat állít elénk. A kupa, a bajnokság, a menedzsermód és a sima gyors meccs opciók kinyitásáért azonban már 1346 jó magyar forintot akasztanak le rólunk. Hogy ennyit megér-e a FIFA 14, azt mindenki maga döntse el, de hogy egy elképesztően klassz programot kapunk a pénzünkért, az egészen biztos.

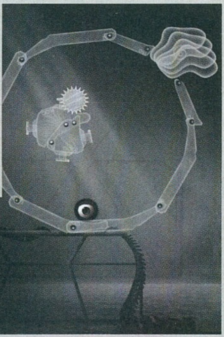
TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

FREEZE!

[ÍRTA MO] **Főhősünket, egy hatalmas szemgolyót ocsmány, rovarszerű lények hurcolják el bolygójukra, és ott csapdákkal alaposan felszerelt tömlöcbe vetik, ahonnan lehetetlen megszökni. A gravitációval azonban nem számoltak...**

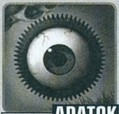




Az ember nem gondolná, hogy a temérdek fizikára épülő mobiljáték között akadhat még friss ötlet, éppen ezért különösen üdítő élmény megismerkedni a Freeze! világával. A 2013-as év egyik legjobb indie játékának kikiáltott darab nagyszerűsége pontosan az egyszerűségében és a kiváló alapötletben rejlik. Pislogó főhősünkkel a már említett veszélyes magánzárkákból kell kijutnunk, ehhez pedig két dolog áll rendelkezésünkre: az óramutató járásának megfelelően vagy ellentétesen forgathatjuk a cella falait, illetve tetszőleges pillanatokban felfüggeszthetjük a gravitációt. Ilyenkor szemgolyónk megdermed a levegőben, mi pedig ezt kihasználva elforgathatjuk alatta például a csapdákkal teli börtönfalakat, hogy a nehézségi erő ismételt aktiválásakor már biztonságos területen landolhasson.

Kis celláink igen változatosak, így a rögzített tűhegyes karókon keresztül a folyamatosan mozgó fűrészpengéken át egészen a gravitációnak megfelelően működő csapdákig mindennel meg kell birkóznunk, ha szeretnénk a kijáratot szimbolizáló kis spirálig elvezetni karakterünket. Az első, bemelegítő pályák nem annyira bonyolultak, ám ezeken túljutva már találkozhatunk izzasztó feladványokkal, például olyanokkal, ahol a „pillanatmegállító" képességünk csak korlátozott számban, vagy egyáltalán nem vehető igénybe. A Freeze! mindezt kiváló fizikával és pofonegyszerű irányítással kínálja, no és persze nagyon hangulatos és kifejezetten szép monokróm grafikával. Az egyetlen probléma, hogy ha igazán nekiveselkedünk, akkor viszonylag gyorsan végigtolhatjuk a játékot. Pláne, ha az ingyenes letöltést követően nem szeretnénk pénzt áldozni rá, ugyanis ebben az esetben csupán az első világ 25 pályája, illetőleg a Google Play-es értékelést követően további 15 bónusz megmérettetés áll csak rendelkezésünkre. További két világot egydolláros áron aktiválhatunk (és már készülőben van a negyedik univerzum is), ami egyáltalában nem sok egy szórakoztató és addiktív játékért cserébe.

Ez a szem nagyon ügyes, de a sajátotokkal otthon semmiképp ne próbáljátok meg utánozni!



ADATOK

KIADÓ
Frozen Gun Games

FEJLESZTŐ
Frozen Gun Games

MŰFAJ
logikai-akció

ÁR
ingyenes

GRAFIKA:	**80%**
HANG:	**65%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**82%**

80%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

EGY JÓ MINECRAFT-KLÓN!

SURVIVALCRAFT

[ÍRTA MIDNITE] **Rendesen befürödtem az e havi iOS játékválasztással: azt hittem, hogy egy pofátlanul hitvány Minecraft koppintást találtam, amit verbális szégyenpallóra állíthatok egy kritikus krokodilokkal teli medence felett... De csalódnom kellett.**

Azért tűnik a Survivalcraft első látásra béna sufniprojektnek, mert nyilvánvalóan egy népszerű játék klónja – de ne szaladjunk bele elsietett következtetésekbe! Ha valami úgy néz ki, mint a Minecraft, játékmechanikailag olyan, mint a Minecraft, és még a neve is erősen utalgat rá, akkor nincs mese, az bizony a Minecraft (vagy koppintása) lesz, igaz? Nos, majdnem. Mert ritka esetekben lehetséges, hogy a klónnak sikerül túlnőnie az eredetin, bizonyos aspektusaiban többet vagy üdítően mást nyújtva, mint az ihletője. A Survivalcraft esetében pedig éppen ez a valószerűtlen helyzet áll fenn.

NA DE EZ A MINECRAFT!

Fontos megjegyezni, hogy bár a Minecraftnek létezik mobilos verziója, Minecraft Pocket Edition néven, a Survivalcraftet még annak megjelenése előtt eresztették szabadon a fizetős appok vadonjában. A fejlesztő Candy Rufus Games meg sem próbálja tagadni a kapcsolatot a két játék közt, de állítja, csak a mobilgamerek számára akart nem hivatalos lehetőséget teremteni a pixelbányászatra. Ráadásul mindezt nem a Minecraft szimpla lelopásával és érintőképernyős eszközökre portolásával oldották meg: elvitték totál más irányba a jól ismert bányászós-kraftolós-építkezős vonulatot, adva egy leheletnyi keserédes plusz ízt az egész receptnek.

TÚLÉLŐHORROR PIXELESEN

A játék kezdetén karakteredet egy régimódi óceánjáróról taszítják le barátságtalan szavak kíséretében az épp legenerált lakatlan szigetre. A hajó elhúz a naplementébe, te pedig magadra maradsz, és egy Lostra hajazó scenarióban találod magad, hiszen az elsőre idilli, lélekemelő ambient zenével felszerelt kis szigetről hamar kiderül, hogy minden itt élő dolog a te csontjaidról szeretne húscafatokat lerágni.

Mindez azt jelenti, hogy nincs időd felfedező sétára, vagy párezer tömbnyi fa kivágására, hogy megépítsd Versailles ízléses mását magadnak – eme pixelvilágban minden ellened dolgozik! A játékmenet teljesen jogossá teszi a survival, azaz túlélés szót a címben: a medvék, farkasok és más vadak mind ádáz ellenségeid, viszont halvány gőzük sincs arról, miért taktikus éjszaka támadni a prédára, szóval nappal sem vagy biztonságban. Ráadásul az éhség és a fáradtság pont olyan veszélyes rád nézve, mint egy beomló bánya, vagyis villámsebességgel kell menedéket, élhető körülményeket és helyismeretet szerezned az új szigeten, különben hamar megismered a népszerű „Halott vagy!" képernyőt, főszerepben saját magaddal. Ez az élmény pedig inkább sürgető és horrorisztikus, mintsem építkezésre inspiráló. Persze a könnyítés elérhető, a választható nehézségi fokok változatosak, hiszen a Kreatív módban például veszély nélkül kiélheted világépítészi ambícióidat, a Kegyetlen módban pedig Minecraft-elemek közt kínozhatod magad a Castlevania nehézségi szintjével.

FÉLJ MINDENTŐL!

Ha az alapvető célt jelentő túlélést leszámítjuk, játékmechanikai szempontból a Survivalcraft pont ugyanazt tudja, mint a Minecraft Pocket Edition. Kivéve pár apróságot: mondjuk a meglovagolható állatokat, melyeket egy nyereg kraftolása után járműnek használhatsz (ha anélkül ülsz a hátukra, simán agyonraznak). Az előállítható eszközök fegyverektől egészen a csapdákig és mechanikus elemekig terjednek, és mind megtalálható a beépített Recipaediában. Új szigetek generálásakor megadhatsz egy magot (seed), egy random karaktersort, ami bármely eszközön ugyanannak a specifikusan berendezett szigetnek a kreálását fogja eredményezni. A véletlengenerált pályák pedig nemcsak szó szerint végtelenek, de minden sziget felfedezhető barlangrendszereket és gyakran változó időjárási viszonyokat is kínál.

Míg a Minecraftbeli világot kísértő creeperek és zombik misztikus fenyegetést jelentenek, a Survivalcraft realisztikusabb pályáin maga a természet szeretné feltépni az ütőeredet: kaja híján éhen halsz, illetve elegendő alvás hiányában elájulsz a fáradtságtól (ami önmagában nem halálos, viszont a környékbeli vadak nagy eséllyel rád találnak, és leeszik az arcodat).

DICSÉRETES KLÓN

A mobilos Minecraft Pocket Edition a kanyarban sincs a játék desktopos őséhez képest, hiányos eszközkészlete miatt egyes kritikusok nem félnek bétaverziónak hívni, és a Mojang láthatóan nem érez nagy késztetést, hogy siessen a bővítésével. Eközben a Survivalcraft feleannyiért vihető, folyamatosan frissül, és aktív felhasználói tábora ontja magából a letölthető tartalmakat. A textúrapakkok közt találni például csodásan fotorealisztikus és pixeleredeti Minecraft skineket is, de a felhasználók által megálmodott pályákkal is érdemes kísérletezni, mert az emberi kreativitás még mindig a legjobb dolog, amit egy játékban találhatunk. Kellemes csalódás tehát a Survivalcraft, és ha nem bánod, hogy a világon minden a véredre szomjazik, simán jobb választás a Minecraft jelenlegi mobilos verziójánál.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ADATOK

KIADÓ
Candy Rufus Games

FEJLESZTŐ
Candy Rufus Games

MŰFAJ
építős/túlélős

ÁR
3,59 euró

ÉRTÉKELÉS

Feleannyiba kerül, de sokkal többet nyújt, mint a hivatalos Minecraft mobil app – csak a túlélőhorroros főtémát kell megszokni.

GRAFIKA: **74%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **76%**

PRO

Végtelen pályák, felfedezendő barlangok, folyamatos frissítések, felhasználói tartalmak, meglovagolható állatok, változatos időjárás.

KONTRA

Ugyanúgy nem ér a desktop Minecraft közelébe, mint a hivatalos Minecraft PE, és az érintőképernyős irányítás se a zsáner barátja.

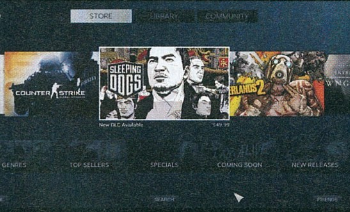
67%

GŐZGÉPET A NAPPALIBA!

[ÍRTA KREDENC] **Ha az ember dühből, dacból, elkeseredésből áll neki valaminek, abból néha remek dolgok születnek. Gabe Newell, a Valve atyaúristene a Windows 8-nak esett neki – ám sokakkal ellentétben ő nemcsak szapulta az új operációs rendszert, hanem egy teljes céget ráállított annak leváltására.**

Hogy mi volt a baja a gőzös cég pufók puttójának a Win8-cal, azt sokan elsőre nem is értették. Gabe még 2012 júliusában rohant ki az operációs rendszer ellen, majd szeptemberben a New York Times online hasábjain egyenesen a sátán földi helytartójának tekintett Apple-höz hasonlította a Microsoftot, mondván, hogy a Win8 Xbox Live-ra hajazó áruháza ellehetetleníti az olyan digitális piactereket, mint a Steam, lerontja a PC, mint játékplatform megítélését, és úgy általában óriási hiba, hogy a redmondiak egyre jobban a zárt rendszerek felé fordulnak. Ha bárki más mondja ezt, elolvassuk, hümmögünk és továbblépünk. Ám Newell mögött egy olyan csapat áll, amely képes bármit megvalósítani, amit a főnökük kitalál; a Valve már e kijelentések előtt hitet tett a nyílt forráskód mellett, így Gabe nyilatkozata csak felgyorsította a folyamatot, az elsőre szinte lehetetlennek tűnő feladatot, a Steam több mint háromezer címből álló katalógusának linuxos alapokra helyezését. Ezzel a lépéssel azonban több probléma is volt: egyrészt a laikusok mind a mai napig idegenkednek a Linuxtól, úgy vélve, az a jól ismert internetes mémben szereplő, pattanásos képű, szemüveges geekek játszótere, másrészt technikai oldalról nézve is

A Steamen elérhető Big Picture mód még csak az első lépés volt Gabe Newell nagy tervében.



óriási feladat lenne a játékok átalakítása. Az egyetlen megoldás egy interfész, egy dedikált platform – ám ehhez nemcsak szoftver, hardver is kellene, ami viszont szűz terep a washingtoni vállalat számára. Legalábbis az volt eddig, mert mint fent említettem, ha Gabe valamit kitalál... Így aztán már annyira nem is lepődtünk meg, amikor Newell tavaly decemberben megerősítette a március óta keringő pletykákat: igen, cége 2013 folyamán előáll egy speciális, a Steam katalógusában szereplő címekhez igazított PC-vel! A nagy bejelentésre végül idén szeptemberben került sor, amikor is bizonyságot nyert: a Valve tényleg komolyan gondolja a dolgot.

ELSŐ ELEM: A SZOFTVER

Newellék ugyanis nemcsak egy gépet, hanem egy komplett csomagot jelentettek be. Ennek lelke ráadásul nem is a hardver, hanem a szoftver – egy saját operációs rendszer! Ha bárkiben felmerült Gabe fent említett kirohanása során, hogyha nem tetszik neki a Win8, csináljon jobbat, a Valve feje és csapata csattanós választ adott rá. A Steam OS egy Linux-alapú, nyílt forráskódú és ingyenes rendszer, amelyet a nagy képernyős játékra hegyeztek ki. Ebben az Nvidia is partner, melynek mérnökei a Valve főhadiszállásán, az ottani tervezőkkel közösen dolgoznak azon, hogy a Steam OS-re optimalizálják az OpenGL illesztőprogramokat, növeljék a rendszer grafikus teljesítményét, segítsék az átiratok elkészítését, illetve rendszerszinten csökkentsék a perifériáknál jelentkező késést. A csavar a dologban ott van, hogy a rendszer az Nvidia SHIELD megoldásához hasonlóan streameli a játékokat, magyarul a Steam katalógusában szereplő háromezer tétel bármelyikét elindíthatjuk az otthoni PC-n, és azt a rendszer „átlövi" a tévére, így érhető el, hogy már az induláskor tényleg minden, egyelőre natív Linux-támogatással nem rendelkező cím játszható legyen a nappalinkban. Ám a Valve nem áll meg a játékoknál: megállapodott egy rakás médiaszolgáltatóval, így filmeket, videókat, zenéket is elérhetünk majd, az Xboxhoz vagy a PlayStationhöz hasonlóan. Miután pedig nyílt rendszerről van szó, bárki módosíthatja, javíthatja, így a lehetőségek szinte végtelen sora nyílik meg a Steam OS-t telepítők előtt – bár ennek alapkínálata sem elhanyagolható.

Vajon tényleg a Valve lesz az, aki megszeretteti a kontrollert a PC-s táborral? Meglátjuk...

MÁSODIK ELEM: A SZOLGÁLTATÁS

Az alapkínálat maga a Steam, hiszen a rendszer a 2002-es indulása óta egy egyszerű disztribúciós platformból olyan szolgáltatássá nőtte ki magát, amely ma már egyedülálló a piacon. Multiplayer támogatás, achievementek, felhőalapú mentés, Steam Workshop, amelynek segítségével a játékokhoz készült modok telepítése végre pofonegyszerűvé vált – ezt mind megkapjuk, és könnyű belátni, hogy mekkora előnyt jelent ez a Steam OS számára. Bárhová is megyünk, elég egy PC, hogy a Steamet feltelepítve és bejelentkezve elérjük a barátainkat, a játékainkat, melyet letöltve és feltelepítve ott folytathatjuk a mókát, ahol abbahagytuk. A Valve legutóbbi lépései pedig jól láthatóan már az új rendszert célozták meg: a Big Picture mód nemcsak a játékok nagy képernyős futtatását segíti, de egy valóban innovatív felületen a Steam kontrolleres kezelését is – valami ilyesmire kell számítanunk majd a SteamOS esetében is. A szintén szeptemberben bejelentett Family Sharing célja pedig egyértelmű: a teljes játékkönyvtárunkat megoszthatjuk barátainkkal, családtagjainkkal, akik így azokkal a címekkel is játszhatnak, amik nincsenek a birtokukban, ráadásul saját profilt létrehozva, külön mentéssel és achievement-gyűjtögetéssel. Sőt, a Valve a családi támogatást is beépíti, magyarul a szülők korlátozhatják, a srácok mely játékokhoz férhetnek hozzá, ezzel valóban a nappalikba költöztetve a PC-s játékélményt.

HARMADIK ELEM: A HARDVER

A fentiek alapján az is leszűrhető, hogy mindehhez dedikált vas sem kell, elvégre bármely PC alkalmas lesz a Steam OS futtatására. Ám érthető, ha valaki nem akar a nappaliba egy böszme, a tévét túlüvöltő jószágot telepíteni – erre kínál megoldást a fentebb emlegetett steames gép, amely tulajdonképpen egy gamer-PC, így nem konkrét célplatformról van szó, hanem egy Steam Machines gyűjtőnevű ajánlásról. Ami egységes, az a 7,4 centi magas, 31,5 cm mély és 30,5 cm széles doboz, no meg az erős, játékra kihegyezett architektúra. A gépek számos konfigurációban, teljesítménnyel és árral fognak megjelenni 2014 elején különböző gyártóktól, így ki-ki megtalálhatja közöttük a pénztárcájának megfelelő modellt. A Valve még ebben az évben elindít egy bétatesztet, ehhez épített 300 prototípust, amelyeket a

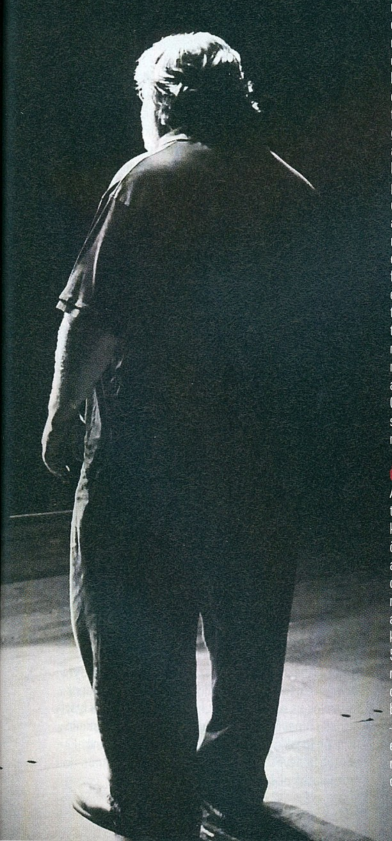
A steames játékmegosztás már nem csak álom, hanem valóság, amit bétában próbálgatunk.

véletlenszerűen kiválasztott szerencsések részére postázni fog. Ebben i7-4770, i5-4570 vagy i3 processzor, NVidia Titan, GTX780, GTX760 vagy GTX660 videokártya, 16 GB DDR3-1600 (CPU), 3 GB GDDR5 (GPU) memória, 1 TB / 8 GB Hybrid SSHD háttértár és belső, 450 W 80Plus Gold tápegység lapul, jól látható tehát, hogy valóban erős kiépítésről van szó. Természetesen PC-alapú vasról lévén szó bármelyik modellt is választjuk, tetszés szerint átépíthetjük, lecserélhetjük benne a komponenseket, de akár saját konfigurációt is építhetünk. A Steam Machine tehát valóban csak egy alap, egy egységes kinézetű, formatervezett „szobai PC".

NEGYEDIK ELEM: A PERIFÉRIA

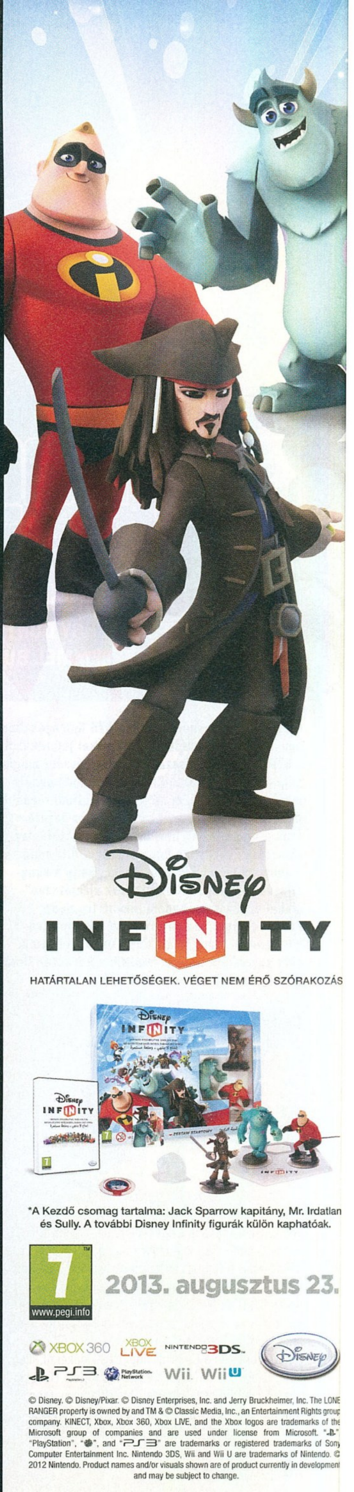
Eddig ugye jól hangzik a dolog – ám van a projektnek egy Achilles-sarka. Bár PC-s architektúráról van szó, így a platformnál megszokott egér-billentyű páros minden további nélkül használható hozzá, az ember egy fotelban hátradőlve nehezen tudja tologatni a rágcsálót, miközben a térdein egyensúlyozza a tasztatúrát. Igaz, ez kiváltható egy gamepaddel, ezzel viszont az a gond, hogy csak az ezt támogató játékokhoz használható, a kontrollerek olyan régi mumusaihoz, mint amilyenek például a stratégiai játékok, nem. Ám ahogy írtam, nincs olyan probléma, amit a Valve mérnökei ne tudnának megoldani. Esetünkben pedig a megoldás... nos, ki merem jelenteni: tényleg forradalmi! Gabe Newell embereinek ugyanis úgy tűnik, sikerült az ipar egyik gordiuszi csomóját átvágniuk: évek óta mindenki azt hajtogatta, hogy ismerjük az analóg karok korlátait, de ezeknél nem lehet jobbat kitalálni. És hogy mi erre a Valve válasza? Két homorú, gumiból készült trackpad! Olyasmit kell elképzelni, mint a laptopok „tapipadja", azaz hüvelykujjainkkal tulajdonképpen két egeret mozgatunk (a teljes felület kattintható, tehát gombként is funkcionál), ám ezeknél sokkal érzékenyebb (állítólag az asztali egerek felbontását elérő) megoldásról van szó. Aki eddig kipróbálta, szuperlatívuszokban beszél róla – RTS vagy FPS, régi vagy új, AAA vagy indie, casual vagy hardcore cím egyaránt játszható vele, minden egyszerűen ráprogramozható, hiszen a trackpadekkel együtt 16, könnyen elérhető gomb található a duci kontrolleren. A kiosztási sémákat bárki könnyen elkészítheti és megoszthatja a közösséggel, így tényleg bármely játék mellé használhatjuk a jószágot. Ám nemcsak kívül, belül is forradalmi a vezérlő: az eddigi, rezgőmotoros kivitelezéssel ellentétben ugyanis haptikus visszajelzést alkalmaz, két, párhuzamos aktuátorral – konyhanyelven baromi érzékeny visszacsatolásról van szó, amely nemcsak azt tudja közvetíteni számunkra, hogy az autóval nekimentünk a járdaszegélynek, de akár egy felület érdességét is, sőt miután a mágnesek és a gumifelület együttese membránként funkcionál, a fizikai érzeteken kívül hangokat is képes visszaadni. A két trackpad között elhelyezett nagy felbontású érintőképernyő már csak hab a tortán, amely bármit megjeleníthet, és még csak le se kell pillantanunk rá, hiszen megbökve az ott kijelzett információ átkerül a képernyőre. És persze, akárcsak a Steam OS és a Steam Machine, a Steam Controller is szabadon „hackelhető" lesz – a nyílt rendszer fogalmát valóban komolyan veszi a Valve.

Gabe Newell egy kisebb PC-s forradalmat tervez, és a Valve sikereit ismerve nincs kétségünk afelől, hogy össze is fog jönni a dolog.



ÖTÖDIK ELEM: A JÖVŐ?

Azt hiszem, a fentiek igazolják a bevezetőben leírtakat: Gabe Newell nem a levegőbe beszélt, amikor keresztes háborút hirdetett a zárt rendszerek és ördögi gazdáik ellen. Nyilván sok még a kérdőjel, ám az egész csomag nagyon átgondoltnak és összeszedettnek tűnik, rengeteg olyan elemmel, amely már működik, ráadásul két stabil pillérre építve: az egyik a 185 országban, 25 nyelven elérhető, 3000 játékot tartalmazó katalógussal és a digitális eladások 50-70%-ával büszkélkedő Steam, a másik annak 50 milliós játékosbázisa. Nem csoda, hogy John Carmack október 20-án egy konferencián kijelentette: ha bármely más cég áll elő mindezzel, őrültségnek nevezi – ám a Valve esetében már nem, sőt lehet, hogy tíz év múlva ugyanolyan milliárdos üzlet lesz ebből is, mint amilyen ma a Steam, amely egy évtizede szintén csak egy merész, kósza ötletnek tűnt.



Egy nagyváros titkai

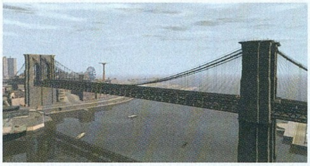
[ÍRTA JOHNBART] **PLETYKÁK, TITKOK ÉS APRÓSÁGOK, AMIKET TALÁN 200 ÓRA JÁTÉK UTÁN SEM VETTÉL ÉSZRE – A GTA V ÉRKEZÉSÉVEL ÚGY DÖNTÖTTÜNK, ÖSSZESZEDÜNK MINDEN ÉRDEKESSÉGET A GTA IV-RŐL, HOGY AZ ŐT MEGILLETŐ FIGYELEMMEL BÚCSÚZTASSUK EL A ROCKSTAR 2008-AS BESTSELLERÉT.**

Megkésett lépésnek tűnhet a GTA V árnyékában egy annak elődjére fókuszáló cikkel jelentkezni, a GTA IV-re való visszaemlékezés viszont mégis adja magát, a Liberty City-beli kaland ugyanis mind technológiai, mind játékmenetbeli téren jelentős lépcsőfok volt az új etaphoz vezető úton – megérdemli hát, hogy külön kétoldalas visszaemlékezésben búcsúztassuk. Bár adná magát, de végül úgy döntöttünk, hogy a nyugdíjazást nem egy „Klasszikusok újrajátszva" cikkel ejtjük meg, hanem inkább tíz olyan érdekes, elgondolkodtató vagy épp mulatságos ténnyel, amit talán még azok sem tudtak, akik egyébként betéve ismerik a Rockstar New York-paródiájának utcahálózatát.

1. ÁLLAMBÓL VÁROS

Bár a GTA IV végül egyetlen nagyvárossal és egy, a San Andreas szigetállamánál kisebb (de részletesebben kidolgozott) tereppel érkezett, a Rockstar a fejlesztés kezdetén sokkal nagyobb távlatokban gondolkodott. Az eredeti tervek szerint a GTA IV-ben is egy egész államban garázdálkodhattunk volna, amit a valódi New York állam legismertebb elemeiről, azaz New York Cityről, az Adirondack- és a Catskill-hegység vidékéről, illetve Long Islandről mintázott volna a csapat. Liberty államból végül csak Liberty Cityt hagyták meg, a magyarázat szerint azért, mert inkább a játékmenetre, semmint a pálya méretére helyezték a hangsúlyt – ismerve viszont a játékot övező fejlesztési nehézségeket, szerintem az idő, a költségvetés és a RAGE motor akkori korlátai jobban bejátszhattak ebbe a döntésbe.

2. A LÁTSZAT NÉHA CSAL!



A fenti tippemet az is erősíti, hogy több jel is arra utal: a csapat maga sem volt teljesen elégedett a játéktér végleges méretével. Ezek egyike a GTA IV hivatalos oldala, ahol egy olyan panorámaképet láthatunk Liberty Cityről, ami sokkal nagyobbnak festi le a várost, mint amekkora valójában (Broker és Dukes keleten, míg Alderney északnyugaton kapott a valóságban nem létező plusz területet). Csal viszont a látszat a Rockstar szerint akkor is, ha a valós játékteret nézzük, dacára ugyanis a Liberty Cityt és Alderney-t körülölelő végtelen óceánnak, a szigetcsoport mégis közel van Amerika többi részéhez. A hivatalos magyarázat szerint a GTA 3-mal ellentétben ezt a GTA IV-ben azért nem jelezték a bejárható területen túl lerakott pályaelemekkel, hogy a város megtarthassa a „teljesség érzetét".

3. AMI A NEVEK MÖGÖTT VAN

Alderney és Liberty City kerületeinek nevei egyértelműen asszociálnak az ihletadó földrajzi egységekre. Bár Broker és Bohan csak hangzásában hasonlít Brooklynra és Bronxra, a többi kerületnél valamilyen földrajzi vagy történelmi kapocs adta a névadási ihletet. Alderney pl. a valóságban a La Manche csatornában található Jersey szigetének szomszédja, Algonquin az eredetileg Manhattan szigetén élő lenni-lenape indiánok nyelve után kapta a nevét, a Queens kerületet feldolgozó Dukes ugyanakkor valós változatához hasonlóan szintén egy nemesi címről lett elnevezve. Hasonló a helyzet egyébként a kisebb földrajzi helyszínekkel is: a Liberty Cityt Alderney-vel összekötő alagút pl. Lincoln Tunnel helyett Booth Tunnel néven fut – Abraham Lincoln merénylőjét történetesen John Wilkes Boothnak hívták.

4. HA EZEK AZ UTCÁK BESZÉLNI TUDNÁNAK...

A GTA IV kidolgozottságának jó fokmérője, hogy minden sugárútja és utcája saját névvel rendelkezik – ez viszont szintén megér egy misét, a Rockstar ugyanis felettébb logikus (és itt-ott ironikus) logikával játszotta a főpolgármestert. Broker utcáit az amerikai vadnyugat ismertebb cowboyairól és városairól, míg sugárútjait indián törzsekről nevezték el; Algonquin sugárútjai kelet-nyugati irányban, ábécérendben kapták a nevüket az amerikai államok székhelyei után (míg az utcákat főleg ásványi anyagokról nevezték el); Alderney utcái hegységek, feltalálók és az amerikai nukleáris kísérletek helyszíneinek (!) nevét kapták meg; a balhés Bohan sugárútjai ugyanakkor ironikus módon hírhedt amerikai börtönök nevét viselik, míg az utcák breaktánc-mozdulatok után lettek elnevezve.

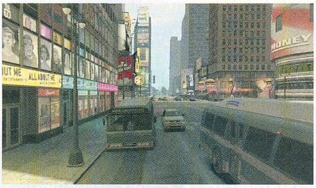
5. MÍTOSZOK ÉS LEGENDÁK

A San Andreashoz hasonlóan a GTA IV is melegágya lett a játékosok által terjesztett digitális városi legendáknak, így az évek során Liberty Cityvel kapcsolatban is számtalan érdekes pletyka látott napvilágot. Ezek közül talán a Ratman-mítosz a legismertebb: eszerint Liberty City metróalagútjaiban egy iszonyatosan gyors és nagyon erős mutáns él, aki rátámadhat az alagútban kolbászoló játékosokra – mondanom sem kell viszont, hogy az egész nem több merő kitalációnál. Némileg több valóságalapja van ugyanakkor az Alderneyben található Sprunk gyárhoz kötődő legendának, mely szerint éjszaka az üzemből fura hangokat lehet hallani. Nos, ez félig igaz: az üzemnél valóban hallani hangokat, ezek azonban nem a gyárból, hanem a szomszédos sztriptízbár kidobóitól származnak.

6. A HATÁRIDŐ NYOMAI

Alderney-t nemcsak a GTA világában kezelték mostohán, hanem a valóságban is, a játék legtöbb pályahibája ugyanis a miniállam területén található. Ismert bugja volt például az X360 változatnak, hogy amikor még Algonquin megnyitása előtt áthajókáztunk a szigetre, akkor Alderney-ben nem generált gyalogosokat és forgalmat a játék, ami érdekes szellemváros-jelleget kölcsönzött a területnek. A kertes házak garázsajtói szintén bugosak voltak, azok ugyanis hajlamosak voltak kinyílni, ha elmentünk mellettük; végezetül a sziget déli részén található börtön kizárólag latin vonású, és teljesen néma elítélteket tartott fogva. A hibák elsősorban a szűk határidő következményei: a Rockstarnak nyakán volt az aranylemez leadási határideje, így az utoljára elkészült Alderney kissé összecsapva került a játékba.

7. AMI A VÁROSBÓL KIMARADT



Nem Alderney persze az egyetlen terület, ami megszenvedte a határidőket, a fogyatkozó büdzsé és az aranylemez keltette hajtás okán ugyanis számtalan olyan játékmenetbeli elem is a kukában landolt, ami egyébként jó eséllyel bekerült volna a játékba. Ilyen volt pl. Niko MP3-lejátszója (amivel a rádiókat kikerülve akár gyalogosan is zenét hallgathatott volna), a házainkba felhívható örömlányok, illetve a GTA V-ben debütált működő buszhálózat. Utóbbi eltávolítása különösen érdekes, egyrészt mert a játéktér tobzódik utcai buszmegállókban és parkoló buszokban, másrészt pedig mert a repülőtéren néha fel-felbukkan egy buszsofőr által vezetett tranzitjárat (bár utasokat az sem szállít, és ha felszállunk rá, rögvest kipenderítjük a sofőrt az ülésből).

8. SZOLGÁLNAK ÉS VÉDENEK

Liberty City rendfenntartó erői leginkább agresszivitásukról és nyomasztó túlerejükről ismertek, nem csoda hát, ha a jarddal kapcsolatos lenti érdekességek felett elsőre elsikkad az egyszeri gamer. Tudtátok például, hogy a NOOSE-kommandósok kizárólag guggolva közlekednek, mert úgy kódolták őket, hogy soha ne álljanak fel? Leesett, hogy Alderney-ben helytelen az LCPD-feliratú járőrautók és rendőrőrsök használata, mivel külön állam, és nem része Liberty Citynek? Ja, és az megvan, hogy a jard totál szexista, mert kizárólag férfiakból áll? Bár ez utóbbi állítólag azért lett így, hogy a Rockstar elkerülje a nőjogi szervezetekkel folytatott meddő vitákat, valószínűbbnek tűnik, hogy a csapatnak egyszerűen nem volt kapacitása külön modelleket, animációkat és hanganyagot készíteni a rendőrnőknek.

9. A DLC-BEN JOBBAN MUTATTÁL!

Noha a GTA IV és a két letölthető kiegészítő története több esetben is összefonódik, ez mégsem gátolta a Rockstart abban, hogy egyes DLC-karakterekben lényeges változtatásokat eszközöljön azok korábbi megjelenéséhez képest. Jim Fitzgerald például teljesen másképp néz ki a The Lost and Damned DLC-ben, mint az alapjátékban: a GTA IV-ben egy kopasz fehér motoros, míg a DLC-ben erősen latin-spanyol vonásokkal bír. Tony Prince ugyanakkor viselkedésében változott jelentősen a The Ballad of Gay Tony kiegészítőben: míg a GTA IV és a két DLC megosztott átvezető videóiban egy eltúlzott feminin vonásokkal bíró meleg karakterként jelenik meg, a DLC többi részében szinte nyoma sincs a nőies gesztusoknak és hanghordozásnak: helyette egy cinikus, de kissé határozatlan üzletember benyomását kelti.

10. AKI MAJDNEM NIKO HANGJA LETT

E sorok olvasóinak gondolom nem újdonság, hogy a GTA IV Niko Bellicét az Ellenséges terület című film főgonosz orvlövészéről mintázta a Rockstar – az viszont talán igen, hogy a csapat az őt alakító színészt, Vlagyimir Maskovot is megpróbálta megnyerni a játék főszerepére. Mint Maskov egy tévéinterjúban elmondta, azért nem vállalta a szerepet, mert a fejlesztők (közismert titkolózásuk okán) csak általánosságban fogalmazták meg a karakter lényegét, amit így nem tartott különösebben érdekesnek – csak később tudta meg, hogy az új GTA főhősét alakította volna. Hogy Maskov jobb vagy rosszabb választás lett volna, mint Michael Hollick, nem tudni, azt mindenesetre gyanítom, hogy ő azért fel tudta volna mondani úgy a szerb szöveget, hogy azt meg is értsék a szerb játékosok.

A TOM CLANCY-JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

[ÍRTA WILSON] **Október elsején, 66 éves korában távozott köreinkből Tom Clancy, a legendás író, aki nélkül talán teljesen máshogy nézne ki az akciójátékok műfaja. PC Guru extra rovatunk keretein belül most a Red Storm stúdió történetének összefoglalásával tisztelgünk a hadi drámák mestere előtt.**

Sokat viccelődünk azon, hogy a Call of Duty-sorozatban már nem maradt olyan fiktív vagy létező ellenfél, aki még ne támadta volna meg az Egyesült Államokat és a szövetséges országokat, de ha a terroristaakciók sorozatgyártásáról van szó, akkor senki se érhet fel Tom Clancy nagyságához. A modern techno-thriller műfajának létrejöttében úttörő szerepet játszó Clancy ugyan soha nem volt katona, nála jobban mégsem értett senki ahhoz, miként lehet hiteles és létező eszközökkel filmszerű, szórakoztató hadi drámákat írni, és ezt a tudását mind íróként, mind videojátékok alkotójaként kamatoztatta.

KOMPUTERZSARUK

A teljes kép érdekében fontos már az elején leszögezni, hogy legjobb tudomásunk szerint (a Ubisoft és a Red Storm soha sem volt hajlandó az ezt firtató kérdésekre válaszolni) Clancy nem volt sem rendezője, sem dizájnere, sem írója egyetlen, a nevét viselő játéknak sem. Hogyan is lehetett volna: az 1984-es A vadászat a vörös októberre játékváltozata három évvel követte a könyvet, amikor Clancy már azzal volt elfoglalva, hogy mire költse azt a töménytelen mennyiségű pénzt, amit a karrierjét elindító művel összeszedett, és hogy kitalálja, a következő alkalommal milyen veszélybe sodorja az általa elképzelt világot. Az egyetemes videojáték-történelemben különösebben sok szerephez nem jutó Oxford Digital Enterprises a kor legnépszerűbb masináin, Amigán, PC-n, Atari ST-n, Apple II-n és Commodore 64-en indította útjára a Clancy-játékokat a Vadászat a Vörös Októberre feldolgozásával, amely a címadó tengeralattjáró irányítását adta a vásárlók kezébe: a cél az Egyesült Államok partjainak elérése volt. A feladatot nehezítette, hogy az üldözők szerepét kapó szovjetek minden újrakezdéskor megváltoztatták a taktikájukat. A szokatlanul mély játékmenettel megáldott tengeralattjáró-szimulátor annyira jól sikerült, hogy az elkövetkezendő kilenc évben csak és kizárólag ez a fajta hadviselés szerepelt minden egyes Tom Clancy-feldolgozásban.

Az évek során megszámlálhatatlanul sok időt töltöttünk a Tom Clancy-játékokkal, és reméljük, ez a jövőben is így lesz!

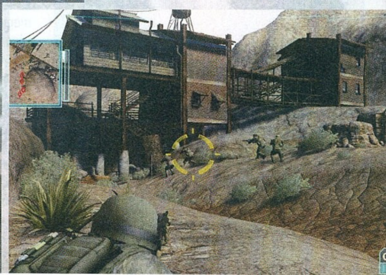
A VÖRÖS VIHAR

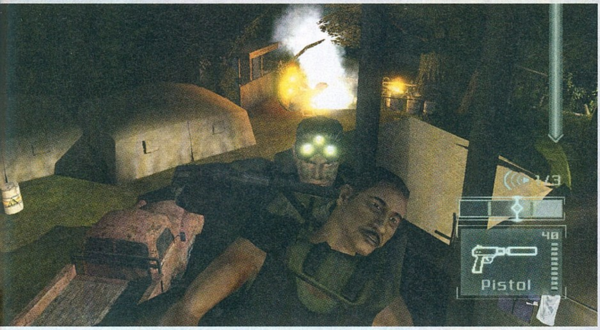
A fordulópontot az 1996-os esztendő hozta: ez volt az az év, mikor Tom Clancy és sokat látott tanácsadója, Doug Littlejohns, a Brit Királyi Haditengerészet egykori kapitánya meg nem látta az üzleti lehetőséget az éppen ekkoriban megerősödő videojáték-iparban. A kettejük által alapított Red Storm Entertainment egy évvel később, 1997-ben adta ki első termékét. A Tom Clancy's Politika legendás volt: nem azért, mert olyan jól sikerült (eredetileg társasjáték volt, ezt csak adaptálta a digitális változat), hanem mert a CD-ROM mellé hozzácsapták az azonos néven futó Clancy-regényt, amely a maga 388 oldalas terjedelmével tiszteletet parancsoló méretűre duzzasztotta a csomagot. A Politika különlegességét az adta, hogy most nem a terroristáktól kellett megmenteni a világot, sőt, még az Egyesült Államokról sem esett benne szó. Története szerint a rendszerváltás utáni Oroszországban krízishelyzet állt elő, miután az első demokratikusan megválasztott elnök, Borisz Jelcin váratlanul elhalálozott. Az így létrejövő politikai vákuum belharcok sokaságát indította el: a játékosnak a nyolc frakció egyikét választva (a KGB, az egyház, a maffia, a kommunisták, a hadsereg, a nacionalisták és a szeparatisták) kellett annyi befolyást összegyűjtenie, hogy rá essen a választás a miniszterelnökségért folyó csatában. A Politika a kiváló alapötlet ellenére nem működött: átláthatatlan menürendszere, kiegyensúlyozatlan erőviszonyai és az alapvetően unalmas játékmenete miatt nyom nélkül tűnt el.

A Rainbow Six első részének PC-s változata még nem mutatta a fegyvereket belső nézetben

FÉRFIAS JÁTÉKOK

Új céget alapítani, majd bukással kezdeni még akkor is rizikós dolog, ha mindebben a kor egyik legkeresettebb személyisége működik közre: a Red Stormnak két esztendő kellett, hogy összeszedje magát (ha az 1998-as sci-fi RTS-t, a mindenki által elfeledett Dominant Speciest nem számítjuk ide), és az 1998-as Rainbow Sixszel bebizonyítsák, hogy igenis van helyük ebben az iparágban. A gyakorlatilag teljesen új műfajt (taktikai shooter) létrehozó Rainbow Six jelentősége vitathatatlan (a videojáték-történelemben betöltött szerepét a következő két oldalon bővebben is méltatjuk), és a Red Storm jövőjét, a játékosok között Clancy hírnevét megalapozó





Az eredetileg Xbox-exkluzívnak szánt Splinter Cell akkoriban döbbenetesen jól nézett ki, de történetét és játékmenetét sokat támadták az aranykorát éppen ekkor élő Metal Gear Solid rajongói

cím nem várt sikert hozott: ezt követően nem volt olyan év, mikor ne került volna valamilyen Tom Clancy szoftver a boltokba.

Az 1999-es Eagle Watch kiegészítő csak néhány új küldetést hozott, a szintén ebben az évben kiadott Rogue Spear, a sorozat második epizódja viszont mindent tudott, amit tudnia kellett. Teljesen lecserélte elődje kezdetleges 3D motorját, kijavította a robotszerű karakteranimációkat, és sokkal nagyobb hangsúlyt helyezett a történetre, amely a Szovjetunió 1991-es összeomlásának utóhatásaira húzta fel a szokásos „itt vannak ezek a gonosz terroristák, akik az egész világot fenyegetik" paneleket. A Rogue Spear elsősorban azért maradt emlékezetes, mert ekkoriban hasonló stílusú multiplayer játék nem nagyon volt PC-n. A nem éppen tökéletes hálózati kód miatti folyamatos lag ellenére az RS kifejezetten aktív közösséget tudott felépíteni maga köré: minden nap több ezren mérkőztek meg egymással úgy a GameSpy, mint az egészen 2006-ig üzemelő MSN Gaming Zone hálózatán, sőt, a rajongóknak hála mind a mai napig lehet online partnereket találni egy kis kommandózáshoz.

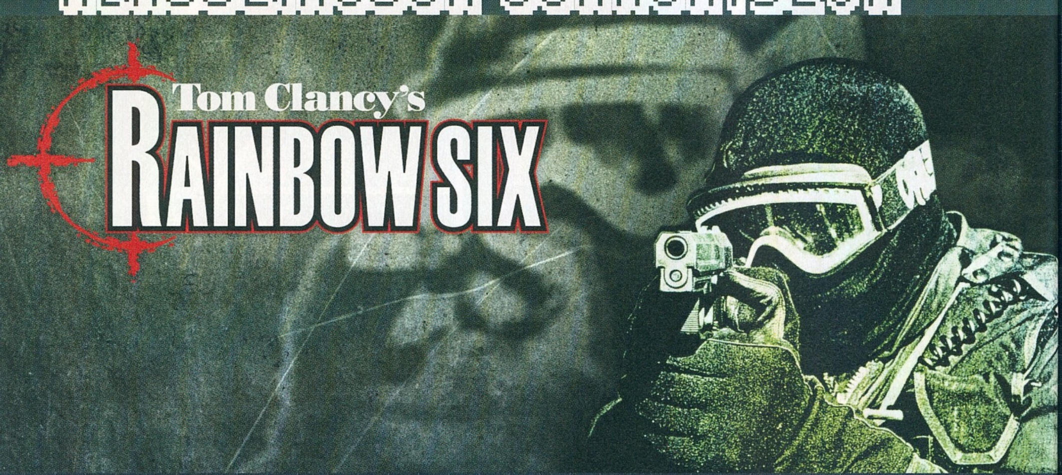
Látva, hogy manapság a Ubisoft-stúdiók szinte mindegyike egy vagy két sorozaton dolgozik, kifejezetten furcsa visszanézni a Red Storm történetét, hiszen a Rainbow Six sikere ellenére a profiljukba egyáltalán nem illő ötleteket is megpróbálták sikerre vinni. A futurisztikus RTS, az 1999-es Force 21, az egy évvel későbbi űrszimulátor, a Bang! Gunship Elite, vagy az ezredfordulóra időzített Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance is olyan cím, amihez tényleg semmi köze Clancynek, és nem ezek miatt fogunk pozitívan emlékezni az író életművére.

SZELLEMKOMMANDÓ

Ha igazi mérföldkövet kell találni, akkor az mindenképp a 2001-es Ghost Recon, amely tökéletesítette a taktikai shooterek formuláját: megszabadult a Rainbow Six tervezési fázisától és a szivárvány kommandótól, és egy új, egyetlen Clancy regényben sem szereplő fiktív csoportot, az Egyesült Államok hadseregében szolgáló Ghostokat tette meg főszereplőnek, akik egyszerű terrorakciók helyett kényes politikai szituációkat oldottak meg. A Ghost Reconban ez a 2008-ban játszódó, azóta a valóságban is megtörtént orosz-csecsen konfrontációt (Clancynek mindig is különös érzéke volt megjósolni a jövő konfliktusait) jelentette. A legfőbb újítások között találjuk a kasztokra osztott, tapasztalati pontot gyűjtő karaktereket, a belső nézetet, a minimálisan rombolható környezetet, és a 36 főt támogató multiplayert. Ezek után nem annyira meglepő, hogy a Ghost Recon rengeteg magazinnál kapta meg az „Év játéka" díjat. Ez a játék egy olyan sorozatot indított útjára, mely mind a mai napig komoly rajongótáborral rendelkezik.

A Rainbow Six-szériát újradefiniáló, 2003-as Raven Shield után sajnos a franchise és a stúdió is kiesett a pikszisből: a szórakoztató, de az eredetihez már egyáltalán nem hasonlító Vegasok, a nulláról újrakezdett, most már több mint egy éve magáról nem hallató Patriots, illetve a tavalyi, szintén zűrös múlttal rendelkező Ghost Recon: Future Soldier óta a Red Storm mintha nem találná önmagát. Ebben persze az is közrejátszhat, hogy Rainbow Six és Ghost Recon ide vagy oda, a legtöbb pénzt és ezzel együtt a legnagyobb hírnevet generáló Tom Clancy játékot nem is ők csinálták.

A 2002-ben elindított, már kétszer is rebootolt Splinter Cell a Ubisoft keze munkáját dicséri, és olybá tűnik, hogy nem is nagyon van a horizonton még egy olyan Clancy-játék, amely csak minimálisan is fel tudna nőni Sam Fisher kalandjaihoz, hiszen a valós idejű stratégia stílusában próbálkozó, hamarosan böngészős változatot kapó EndWar és a botrányosan bugyuta történetű H.A.W.X. nem éppen játéktörténelmi csodák. Mióta Clancy 2008-ban egy meg nem határozott összegért kilóra eladta a nevét illető jogokat a Ubisoftnak, azóta szinte csak egyetlen jó történetű Clancy-játék (a kifejezetten szórakoztató Blacklist) született. Csak remélni tudjuk, hogy az író halála ellenére még lesznek az életművéhez méltó alkotások, amik legalább akkora hatással lesznek a játékiparra, mint annak idején a Rainbow Six vagy a Splinter Cell – a világot úgyis mindig meg kell mentenie valakinek.



[ÍRTA WILSON] A Takedown: Red Sabre megjelenésével felcsillant a remény, hogy egy nap talán visszatérnek közénk a taktikai lövöldék, ám amíg be nem köszönt az új aranykorszak, addig maradnak a régi klasszikusok, például a Rainbow Six-sorozat, ami egy egész műfaj alapjait fektette le.

Egészen egyszerű és egyértelmű oka van annak, hogy a rovatban miért szerepelt eddig olyan kevésszer 3D-s játék, főleg TPS és FPS: a két stílus és a megjelenítés ezen kombinációja az a recept, amely már egy év elteltével is ki tud öregedni, hát még, ha több mint egy évtizedről van szó. Szinte hihetetlen, hogy a sok szempontból forradalmi, 2006-os Gears of War is milyen döcögősnek és kidolgozatlannak tűnik a későbbi részek fényében, és ha ennél régebbre megyünk vissza, a helyzet csak még súlyosabbá válik. A kilencvenes évek második felének termése különösen sok ilyen (egykori) műremekkel rendelkezik, melyek rettentő csúnyák, rettentő kezdetlegesek, mégis olyan ötletek, olyan megvalósítások sokaságát tudják felmutatni, melyek mellé nehéz modern követőt állítani. A Rainbow Six-sorozat tökéletesen megfelel ennek a leírásnak – gyakorlatilag egy új műfajt keltett életre, mára azonban teljesen kikopott a neve a köztudatból, és taktikus lövölde helyett mindenki inkább filmszerű, néha önparódiába hajló akciójátékot gyárt.

ADATOK

KIADÓ
Red Storm Ent.

FEJLESZTŐ
Red Storm Ent.

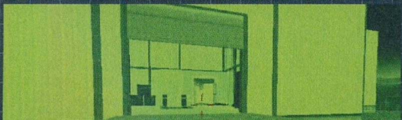
MEGJELENÉS ÉVE
1998

MŰFAJ
taktikai shooter

MULTI
8 fős kompetitív

A ROVAT CÉLJA

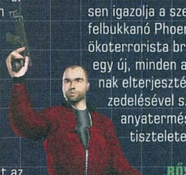
Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nemcsak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

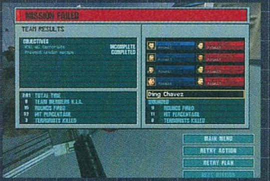


A SZIVÁRVÁNY KOMMANDÓ

Az előző két oldalon bemutatott Tom Clancy-életmű egyik legjobb darabja pont az a Rainbow Six, amely tulajdonképpen az egész Clancy jegyezte videojáték-családot életre keltette. Az 1998 augusztusában kiadott játék egyértelműen nem a sorozat legjobb darabja (az a cím a 2003-as Raven Shieldet illeti), de lényegében ez találta fel a taktikai shooterek műfaját (amit ugyanebben az évben a Novalogic-féle Delta Force is bepróbált), és egy teljesen új oldalról közelítette meg az akciójátékokat. Ahelyett hogy a játékos szinte sebezhetetlen és halhatatlan szuperkatonaként vadászta volna a Föld terroristáit, egy olyan, minden szempontból életszerű csapat vezetőjeként dolgozhatott, amely a sebészi pontosságú hadműveletek, az élet-halál szituációkra kihegyezett küldetések, és az igazi emberekből álló csapatok hármasát tartotta szem előtt.

A Rainbow Sixnek hívott csapat tagjai ugyanis tényleg emberek, és nem névtelen ágyútöltelékek, akiket bárhol és bármikor pótolni lehet. Gazdag, mélyen kidolgozott élettörténetük persze nincs, de ez szükségtelen is, hiszen nem egy történetközpontú játékról van szó. Átívelő, a küldetéseket narratívába kovácsoló eseményláncolata azért van, amit az ugyanezen a néven futó Clancy-regény alapozott meg. E szerint 1999-ben a NATO létrehozta a Rainbownak hívott multinacionális antiterrorista egységet, melynek egyetlen célja a folyamatban lévő terrorakciók ultragyors,





precíz lezárása, lehetőség szerint a legkevesebb áldozattal. Fontosságukat tökéletesen igazolja a szervezet megalapítása után felbukkanó Phoenix-csoport, egy radikális ökoterrorista brigád, amely az Ebola-vírus egy új, minden addiginál halálosabb fajtájának elterjesztésével, az emberiség megtizedelésével szeretné visszaszerezni az anyatermészetnek az őt megillető tiszteletet.

BŐS-NAGYMAROS MELLETT

Ez viszont mind csak tükör és füst: az intrót és az utolsó küldetést leszámítva nem nagyon kell a sztorival foglalkozni. A Rainbow-csapat egyik küldetésről a másikra lépi át az országhatárokat, és néha még a kontinenseket is. Hol egy brit nagykövetség

túszait kell kiszabadítaniuk, máskor egy, a Csendes-óceán közepén található olajfúrótornyon elhelyezett bombákat kénytelenek hatástalanítani, hogy egy fejezettel később már egy amerikai vidámparkba befészkelt terroristacsoporttal számoljanak le. Egy ponton még Magyarország határaihoz is eljutnak (a bős-nagymarosi vízlépcső felrobbantását kell megakadályozniuk), de legyenek bárhol is a világban, a feladatuk mindig ugyanaz: megölni a rosszfiúkat, kiszabadítani az ártatlanokat.

Miben más ez, mint bármelyik hasonszőrű akciójáték? A megvalósításban. A Rainbow Six nem ismeri a könyörület fogalmát, helyette szinte mindent a realitásnak áldoz be. Mind a terroristák, mind a kommandósok akár egyetlen találattól is el tudnak halálozni, és mivel itt nincsenek gyógyító csomagok vagy regenerálódó életerő, ezért nem is lehet ész nélkül végigszaladni a folyosók és termek labirintusán. Az persze még mai szemmel nézve is vicces, hogy még a legutolsó, barlangból szabadult terroristának is olyan reflexei vannak, hogyha meglát, szó szerint egy ezredmásodperc alatt képes lepuffantani, de ezt leszámítva nem nevezhető hiteltelennek a Rainbow Sixben látott akció.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

A Rainbow Six beszerzése egyáltalán nem körülményes, a GOG-on meglehetősen drágán, 10 dollárért lehet hozzájutni. Problémát csak az elindítása okoz, méghozzá a Radeon kártyával rendelkezők számára. Szerencsére van megoldás, a DVD-mellékletünkre felpakolt programot használva új élet lehelhető ebbe a meglehetősen öreg klasszikusba, így ha kis munkával is, de minden gépen működésre bírható a kommandózás.

A sorozat másik alapköve az (legalábbis a legutóbbi részekig az volt...), hogy a több csapatban érkező kommandósok nem boldogulnak maguktól: szó szerint minden egyes lépésüket meg kell tervezni. Ezt a küldetések elé pakolt menürengeteg hivatott kiszolgálni, ahol kiválaszthatók a karakterek (mindegyik eltérő specializációval, tulajdonsággal rendelkezik), a felszerelésük (a fegyverektől kezdve a robbanószereken át egészen az olyan kütyükig, mint a szívverés-érzékelő), és csak ezután jön az a rész, amiről mai fejjel nehéz elhinni, hogy izgalmasabb és jobb volt, mint a tényleges akció – a tervezési fázis.

Nem az első rész a széria legjobb darabja, de játéktörténelmi jelentősége miatt kötelező kipróbálni!

MÉRNÖKNEK SZÜLETVE

Ez az a képernyő, ahol az egész pálya tervrajza szemrevételezhető, minden lépcsővel, emelettel, folyosóval, teremmel és jobb esetben jelölésekkel, utalva a túszok és a potenciális célpontok helyzetére. A küldetésekre maximum négycsapatnyi ember vihető, akik a kék-piros-zöld-arany szín használatával különíthetők el egymástól. Miért van erre szükség? Mert a létező legrosszabb taktika lenne libasorban, ugyanazon az útvonalon behatolni. Az igazi kommandós minden létező be- és kijáratot használ, hogy a rosszfiúknak esélye se legyen elmenekülni. A tervezési fázis során minden csapatnak le kell rakni úgynevezett „waypointokat", a gép ezeket követve halad előre. Utasításba adható, hogy csak akkor menjenek tovább a következő mutatóhoz, mikor erre parancsot kapnak, de még az is beállítható, hogy milyen sebességgel (és ezáltal mekkora feltűnést keltve) haladjanak, vagy ha ellenféllel találkoznak, akkor tűzharcba bocsátkozzanak-e, esetleg teremről teremre járva tisztítsanak meg minden elképzelhető rejtekhelyet.

Mivel ezt a komplett útitervet minden csapatnak meg kell csinálni, ezért ezen a képernyőn több időt tölt el a játékos a kampány során, mint magán a terepen – és ez egyáltalán nem negatívum. Természetesen a lustábbak előre letárolt tervek között is válogathatnak, de az egyáltalán nem jelent garanciát a sikerre, mert az ellenfelek hajlamosak változtatni a pozíciójukon, így akár többszöri újrapróbálkozás is szükséges ahhoz, míg sikerül kialakítani a tökéletes, a legkevesebb áldozattal járó parancsláncolatot.

LEFAGYOTT SZINAPSZISOK

Tökéletesnek persze nem nevezhető az élmény, hiszen a játékosra utaltság miatt a társak intelligenciája csapnivaló, tényleg csak azt az utat követik, ami előre ki lett nekik jelölve, még akkor is, ha mondjuk egy hordó vagy egy fal állja útjukat, így sokszor perceken át próbálnak átjutni az amúgy egyszerűen kikerülhető akadályokon. Szerencsére a későbbi részek ezt valamennyire orvosolták, csak épp a taktikusság kárára, hiszen a tervezés a későbbi részekkel teljesen kikopott a sorozatból (és már csak ezért is kötelező mindenkinek beszereznie a 2011-es Frozen Synapse-t, amiben csak és kizárólag ebből áll a játékmenet), és mind a Rainbow Six, mind a taktikai shooterek lekerültek a palettáról. Pedig van élet a Call of Dutyn és a Battlefielden túl is, de erről mintha senki sem tudna a játékosokon kívül...

→ 80%

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK

BATMAN: ARKHAM CITY Kerge város

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Warner Bros. Interactive** FEJLESZTŐ **Rocksteady**

A mostani számban tesztelt Batman: Arkham Origins talán nem váltja meg a világot, de azért azt muszáj elismerni, hogy a Warner Bros. Montréal srácai nagyon komoly feladatot kaptak, amikor a Rocksteady mesterművéhez kellett előzményt készíteniük. Mert bizony az Arkham City mestermű, a szuperhős-történetek, a videojátékok, a művészi kivitel és a technikai megvalósítás frontjain egyaránt. A játékban Batman nemcsak egy elmegyógyintézet zárt falai közt kénytelen rendet tenni, hanem egy komplett városnegyedben kell érvényesülnie, amit ellenségei vontak irányításuk alá. Ráadásul a megannyi fordulattal és meglepetéssel operáló sztori mellé egy epikus játékvilágot is kapunk, amiben rengeteg dolgot lehet csinálni, mármint azon túl is, hogy rosszfiúkat verünk péppé a Sötét Lovag páncéljába bújva. Az Arkham City igazi hosszú távú befektetés, amit minden játékosnak ki kell próbálni, ennyi pénzért pedig gyakorlatilag ajándék, főleg, hogy a PC-s változat minősége köröket ver a konzolos portokra.

Kísért a jövő TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft**

Tom Clancy halála nagyon szomorú esemény volt, de legalább elmondhatjuk, hogy a zseniális író egyszerre két területen is maradandót alkotott. Egyrészt megreformálta (egyesek szerint megteremtette) az amerikai politikai thriller jellegzetes műfaját, másrészt pedig a Ubisoft közbenjárásával életre hívta a Tom Clancy's videojáték-franchise-t, ami, bár közvetlenül nem kapcsolódott Clancyhez, azért nagyon sok játékosnak szerzett örömmel és izgalommal teli órákat. A Ghost Recon-sorozat a brand többi tagja közül is kiemelkedik, elvégre minőségi, taktikus akciójátékokat kaptunk, fantasztikus pályatervezéssel és döbbenetes grafikával. A tavaly debütált Future Soldier ugyan nem a széria legjobbja, de mindenképp érdemes tenni vele egy próbát, ugyanis töredezett, zagyva történetvezetése ellenére kiváló játékélményt nyújt – mindemellett pedig viszonylag hiteles képet fest arról, milyen lesz a hadviselés az elkövetkezendő harminc évben. Teljes áron kicsit drágállnánk, de ennyi pénzért a bolondnak is megéri.

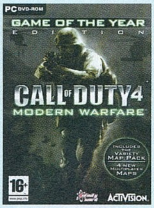
LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME Kockahősök

ÉRTÉKELÉS **79%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Warner Bros. Interactive** FEJLESZTŐ **Traveller's Tales**

Úgy látszik, ez ilyen denevéres hónap, hisz a Batman: Arkham Origins teszt és az Arkham City ajánló (kukkants feljebb!) mellé becsúszott az igazságosztó bőregér gyerekbarát kalandja is. A LEGO-licenc alapján készült videojátékokat sokat méltattuk már a PC Guru hasábjain, ami elsősorban annak köszönhető, hogy egyszerű receptjük az önismétlés ellenére is mindig működőképesnek bizonyul. Sőt, egyszerűen nem tudjuk nem imádni a cuki kis minifigurákat, akik népszerű szuperhősök köpenyét öltik magukra a teljes geekhatás elérése érdekében. A LEGO Batmanben egy sor gothami rosszfiú orra alá törhetünk borsot, de persze a köpenyes igazságosztótól megszokott erőszakos fellépést itt képtelenség komolyan venni. Felnőtteknek is ajánlott a LEGO Batman, de a gyerekek számára majdnem kötelező. Az ünnepek közeledtével nem is lehet jobb játékot választani azoknak a követelőző kis kölyköknek, akik folyton apát nyüstölik, hogy engedje őket oda a jóval komorabb Arkham Origins elé. Ezzel leszerelhetitek őket!

Háború megrendelésre CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE GOTY EDITION

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **Infinity Ward**



A Call of Dutyt lehet szeretni vagy utálni, az azonban megkerülhetetlen tény, hogy az Activision óriás szériája évről évre emberek millióit szólítja a boltokba, hogy akár éjfélkor is sorban álljanak kedvencükért, amit aztán a következő őszig napi rendszerességgel nyúznak a különböző online rendszereken. Ezért a globális jelenségért pedig a Call of Duty 4 az első számú felelős: az Infinity Ward alkotása egyszerűen kiváló játék volt a maga idejében, ami annyira meggyőzőnek bizonyult, hogy az Xbox 360-on akkor debütáló Halo 3-at is képes volt maga alá gyűrni. A Modern Warfare-ben minden megvolt ahhoz, hogy királlyá koronázzák: addiktív és izgalmas multiplayer, látványos grafika, nagyszerű egyjátékos mód, és gyorsan betanulható, de mesteri szinten csak nehezen űzhető balansz. Bár most, öt évvel később már nem üt akkorát, mint hajdanán, ha kimaradt, érdemes bezsákolni a játékot, mert olyan címről van szó, amit egész egyszerűen illik ismernie azoknak, akik magukat igazi gamernek vallják.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS Ami Vegasban történik, Vegasban is marad

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

És újabb Tom Clancy-játék, méghozzá a teljes franchise-t elindító Rainbow Six-sorozatból. A Vegas sokak szerint az utolsó igazi Rainbox Six – a Vegas 2-t a rajongók többsége már unalmas shooternek tartja, amiből végleg kiveszett a szériát meghatározó realitás minden morzsája. Szerencsére az első Rainbow Six: Vegasra ez még nem volt jellemző, sőt, 2006-os megjelenésekor igazi ásznak számított, legfőképp azért, mert elsők között alkalmazta az Epic akkortájt debütáló Unreal Engine 3.0 grafikusmotorját PC-n. Az Xbox 360 még ereje teljében volt, az ott látható grafikát a legtöbb PC-s játék nem érte el, de a Vegas ledöntötte a falakat, és ugyanazt a látványorgiát hozta el az erős gépekkel rendelkezőknek, mint amit a nagy képernyős tévén láthattunk a konzolos haveroknál, mindezt pedig kiváló akciójelenetekkel és taktikus játékmenettel tarkította. A Vegas nem mai darab, korunkra megkopott rendesen, de egy ezresért vétek otthagyni a boltban, mert bizony a történelem egy darabja.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Assassin's Creed 3: Special Edition (2990 Ft), **Batman: Arkham Asylum** (2490 Ft), **Race Driver: Grid** (1990 Ft), **Cryostasis** (990 Ft), **Fable** (990 Ft), **Mass Effect 3** (3990 Ft)

Shadow Warrior

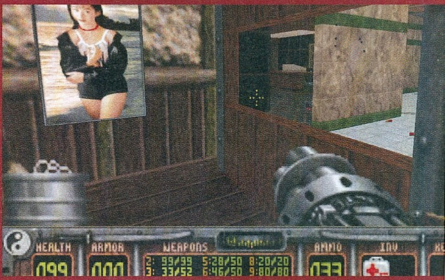
[ÍRTA STÖKI] **A JÁTÉKIPARBAN CSAPKODÓ RETRÓHULLÁMOKAT EBBEN A HÓNAPBAN A SHADOW WARRIOR REMAKE-JE LOVAGOLTA MEG, TELJESEN KORREKT VÉGEREDMÉNNYEL, DE ELŐDJE NAGYOBBAT ÜTÖTT 1997-BEN. PEDIG MÁR AKKOR IS KICSIT ELAVULT VOLT TECHNIKAILAG, A HANGULATA VISZONT KÁRPÓTOLT MINDENÉRT.**

A Shadow Warrior gyökereit kutatva a Duke Nukem 3D-hez jutunk el: mindkét játékot a 3D Realms fejlesztette, és ugyanaz volt a motorjuk. A Build engine alapja az 1995-ös Tekwarban már megvolt, de az 1996 elején megjelent Duke-hoz készült egy kifinomultabb változat, amely pár olyan trükkös megoldást is felvonultatott, amit korábban nem tudtak az FPS-ek. A legnagyobb vívmány a kezdetleges „room over room" volt, amit a játék az elsők között használt. Ez azt jelentette, hogy a Doom egyszintes pályáival szemben egymás fölötti szobákat, emeleteket is lehetett tervezni (vagy legalábbis ennek az illúzióját megadni). A motort fejlesztő Ken Silvermant ebben az időben John Carmackkal együtt emlegették, hasonló zseninek tartva őt is – a történelem sajnos ezt nem igazolta vissza, Carmack nevét még a mai fiatalság is ismeri, Silvermant viszont mindenki teljesen elfelejtette.

A Quake majdnem lemosta a színről, de a karakteres tálalása szerencsére megmentette a bukástól.

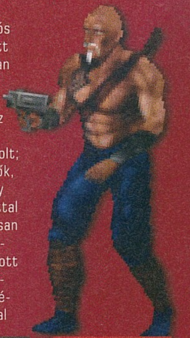
BIG WANG

A Duke Nukem 3D jött, látott és győzött, és magától értetődött, hogy a motorról egy újabb bőrt is le lehet húzni – így született meg a Shadow Warrior, ami 1997 májusában debütált. Igen ám, de egy év alatt a motor nagyon sokat avult, mert 1996 derekán időközben megjelent egy bizonyos Quake, ami megmutatta, hogy milyen irányban fejlődik majd tovább a műfaj. Az id Software üdvöskéjében minden 3D volt, még a robbanások is, a Shadow Warrior viszont sprite-okat használt, amik igen rondán festettek a Quake szörnyei mellett. Egy dologgal lehetett jól kijönni ebből: emlékezetes környezettel és atmoszférával – és a Shadow Warrior szerencsére képes is volt erre.



KILL BILL

Ez a környezet sokat merített a videós korszak valóságtól eléggé eltávolodott távol-keleti filmjeiből, amikben gyakran kisebb félisteni erővel bíró egyszeméyes hadsereg küzdött a szintén misztikus erőkkel felvértezett gonosz és csatlósai ellen. A másik inspirációs forrás maga a Duke Nukem 3D volt; szinte mindent átmentettek a készítők, ami ott jól működött. A főhősnek, egy Lo Wang nevű egykori testőrnek ezúttal is voltak tökös beszólásai, folyamatosan kommentálta a vérengzést, és természetesen a morbid humor sem hiányzott a játékból. A haláloszás eléggé változatos volt, már akkor is, amikor a játékos az alapfegyvernek számító karddal kaszabolta az első pályán a főszemét nagyvállalathoz tartozó ellenfeleket, az ehhez asszisztáló Build motor pedig kiválóan kiemelte a többszintes pályákban rejlő potenciált. A hangulatot összekovácsoló zenét ráadásul ugyanaz a Lee Jackson szerezte, aki Duke mészárlásához húzta a talpalávalót.



WANGTASZTIKUS

A fejlesztőknek kimondott szándékuk volt mindenben felülmúlni a Duke Nukem 3D-t, és ez sok szempontból sikerült is, csak a Quake dicsfénye már kicsit elhomályosította az amúgy igen szórakoztató Shadow Warriort. Azért így is elég jól mentek az eladások ahhoz, hogy később két kiegészítő is megjelenjen hozzá, a Twin Dragon és a Wanton Destruction. (Ez utóbbiban végre megölhettük az alapjáték főgonoszát, aki a Shadow Warrior végén elmenekült.) Sajnos az eredetileg tervezett második rész soha nem készült el, azonban 2005. április 1-jén a 3D Realms publikálta a Shadow Warrior forráskódját. Az időzítés miatt sokan azt hitték, hogy áprilisi tréfáról van szó, de amikor a kódot használva már másnap megjelent egy linuxos port, kiderült, hogy nagyon is komoly a dolog. A játék emléke azóta is él, tavaly jelent meg az iOS-verzió, idén a Steamen megvásárolható, feljavított látványvilággal rendelkező, az összes kiegészítőt tartalmazó Redux-változat, és persze ott van a vadonatúj epizód, amiről pont ebben a számban olvashattok tesztet.

ADATOK

KIADÓ
GT Interactive

FEJLESZTŐ
3D Realms

KIADÁS ÉVE
1997

PLATFORMOK
DOS, Windows

MÉSZÁRLÁS
A BECSÜLETES JÁTÉKÉRT

[ÍRTA STÖKI] **A rovatban általában nagyobb volumenű jelenségekkel foglalkozunk, egyszemélyes történetek ritkán kapnak helyet. Most mégis egy mikrosztori következik, mert amellett, hogy érdekes és zseniális, elgondolkodtató is. A mese helyszíne az EVE Online, főhőse pedig egy virtuális bűnöző, akiből egyfajta sci-fi Robin Hood lett a játékban.**

A már tízéves EVE Online az egyik legfurcsább videojáték, olyan MMORPG, ami másokhoz nem nagyon hasonlítható. Kimondottan hardcore játékosoknak készült, alig van benne PvE, főleg PvP-re épül minden, azaz a játékos jellemzően nem a környezetben megtalálható kihívásokkal küszködik, és általában nem előre gyártott küldetéseket tud le, hanem a többi játékossal kerül összetűzésbe, vagy éppen épít szövetséget. A játék gazdasági, politikai, sőt, kulturális életét szinte kizárólag a játékosok működtetik, és aki előre akar jutni, többnyire más felhasználókat kihasználva vagy legyőzve teheti ezt meg. Nem csoda, hogy az EVE-ből minden évben felbukkannak olyan hírek, amelyekhez hasonlók a valós életben is előfordulnak. Hallhattunk már nagy bizniszekről, de óriási sikkasztásról is: 2010-ben egy játékos sok társát átverve lelépett 850 milliárd ISK-val (ez a játék virtuális fizetőeszköze). Háborúk is vannak, nyáron például a játéktörténelem legnagyobb űrcsatája zajlott két szemben álló frakció között. És akadnak köztörvényes bűnözők is: például Helicity Boson.

VESZÉLYES A BÁNYÁSZÉLET

Helicity az EVE egyik legveszélyesebb karaktere, egy űrkalóz, aki több mint harmincezer űrhajót elintézett már – volt, amit személyesen, volt, amit paranccsal. Irányítója, a holland Martijn Vellinger szintén hírhedt alak: 2011-ben ő szivárogtatott ki egy dokumentumot arról, hogy az EVE fejlesztője, a CCP Games mikrotranzakciók bevezetését fontolgatja. Ezt a játék világában csak „A Düh Nyaraként" emlegetett eseménysorozat követte, aminek során Vellingert kitiltották, aztán visszavonták a kizárást, több ezer játékos otthagyta az EVE-et, a CCP pedig végül kénytelen volt leépíteni dolgozóinak húsz százalékát. A holland srác sokak szemében szálka.

> **Hiába fut már egy évtizede, az EVE Online még mindig tud nagy meglepetéseket okozni.**

2009-ben viszont Vellinger még csak egy ügyes kalóz volt a sok közül, addigra nagyjából 3000 halált osztott, míg ő kevesebb mint százszor halt meg (ez elég jó arány a játékban). De ez kevés volt neki, valami emlékezetes tettet akart végrehajtani, ezért meghirdette a Hulkageddont. Az esemény a játékban Hulkként emlegetett aszteroidabányász-hajókról kapta a nevét, lényege pedig egyszerű volt: levadászni és megsemmisíteni ezeket az űrhajókat. A Hulkokat jellemzően olyan játékosok irányítják, akik kerülik a veszélyes helyzeteket, és jól elvannak azzal, hogy űrásványt bányásznak, majd azt eladják az EVE virtuális piacán. Ellenük hirdetett dzsihádot Vellinger, azaz Helicity Boston. A Hulk-vadászat nem könnyű, mert azokban a régióban, ahol aszteroidabányászat folyik, gyors reagálású, NPC-k által irányított űrrendőrség is van, ami kíméletlenül leszámol az agresszorokkal. A leginkább bevált módszer sok kisebb, nagy fegyverekkel felszerelt űrhajó ráküldése a célpontra – gyors megsemmisítés, mielőtt a rendőrség a helyszínre ér. Kockázatos, de azért működik.

Helicity és klánja levadászott pár száz bányászt, aminek jó néhány halálos fenyegetés volt az eredménye a játékban, sokan céltalan trollkodásnak látták a Hulkageddont (és mi tagadás, meg lehet érteni ezt az álláspontot). Vellinger azonban nem elégedett meg ennyivel, meghirdetett egy második, még nagyobb Hulkageddont, értékes fődíjjal, amit az kapott meg, aki a legtöbb bányászűrhajót kilőtte. A díjat, nagyjából 30 milliárd ISK-t a mészárlási verseny támogatói és indulói dobták össze, és Helicity gyűjtötte össze a pénzt. Vellinger elmondása szerint volt egy pillanat, amikor erősen fontolgatta, hogy dobbant a 30 milliárddal – elvégre ő egy kalóz, csak a szerepét játszaná. Csak az tartotta vissza, hogy ez esetben nem lett volna több Hulkageddon, pedig Vellinger kezdte nagyon élvezni a bányászűrhajók zaklatását.

Azok, akik egy percet sem töltöttek még el az EVE Online világában, talán nem is tudják, itt épp mi történik

Ilyen gigantikus csaták gyakorlatilag minden évben vannak az EVE Online világában, és mindig más okból robbannak ki

Aztán ami PvP trollkodásnak indult, egyszer csak elkezdett sokkal több lenni puszta zargatásnál...

NEM VER BOTTAL

A második Hulkageddonban ugyanis a kalózok megfigyelték, hogy egyik-másik bányászűrhajó furcsán viselkedik. Ha egy Hulk irányítója a billentyűzetnél ül, és jól felszerelt az űrhajója, két támadó ellen is jó esélye van a túlélésre. De sok Hulk automata bányászatra volt állítva, mert irányítóik hagyták futni a játékot, és mással voltak elfoglalva közben – egy veszélyes játékban ilyenkor nem kell csodálkozni, ha hirtelen már nincs többé bányászhajó. Ha az EVE-ben egy űrhajó megsemmisül, egy mentőkapszula marad utána, amivel el lehet menekülni (ha ez is megsemmisül, nem olcsó az újraélesztés). Az igazán furcsa az volt, hogy ezek közül több is a józan észnek ellentmondva viselkedett. Helicity és társai észrevették, hogy ezek a gyanús kapszulák nagyon sokáig, akár tíz percig is tétlenek maradtak, pedig sürgősen el kellett volna húzniuk a veszélyes terepről. Ehelyett csak álltak, aztán hosszú várakozás után elteleportáltak egy űrállomásra, ahol bedokkoltak, felszerelkezve kidokkoltak, és visszamentek pontosan oda, ahol az előző hajó megsemmisült. Legyengülve visszamenni oda, ahol éppen meghaltál – ez teljesen idegen tett emberi játékostól. Helicityék így fedezték fel, hogy sok Hulkot nem is ember, hanem bot irányít.

Ezek a botok valószínűleg ISK-brókerekhez tartoztak, vagyis olyan játékosokhoz, akik valódi pénzt csinálnak az EVE virtuális valutájából. Az EVE Online erre lehetőséget ad, lehet valós dollárért ISK-t venni és eladni. A botokat viszont nagyon nem nézi jó szemmel a CCP, éppen azért, mert annyira a játékosokra épül az egész világ.

Az ISK-brókerek ebből a szempontból a legroszszabbak: általában egyszerre több példányát futtatják a játéknak, és kifinomult botokkal „játszanak", amelyek elvezérlik a bányászűrhajókat az aszteroidákhoz, visszatérnek az ásvánnyal, és eladják azt a piacon.

A felfedezés összekovácsolta a játék kalózklánjait, és a trollkodásból a bottal játszó játékosok elleni szent háború lett. Helicity vezetésével egyre nagyobb Hulkageddonokat tartottak (legutóbb már az ötödiket), több tízezer Hulkot mészároltak le, és mindezt a játék tisztaságáért tették. Teljesen nem tudták kisöpörni a botokat az EVE-ből, de sokat tettek azért, hogy a játék gazdaságát minél kevésbé borítsák fel az ISK-brókerek. A Hulkageddonok sorozata (amit azóta Gépek Háborújaként emlegetnek) már önjáróvá vált, egyre komolyabb szponzorokkal, és Helicity irányítása nélkül is zajlik a bányászirtás. Mi pedig egy újabb csodás EVE-sztorival lettünk gazdagabbak – és biztos, hogy nem az utolsóval.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

GTA IV

➲ Helló, Tika! A GTA IV-gyel van problémám. Az a helyzet, hogy átraktam benne kb. 10 autónak a textúráját egy bizonyos „GTA IV vehicle mod installer" programmal, de mikor kb. a 8. kocsi után újra beléptem, játszottam fél percet, majd kidobott. Többször próbáltam, de semmi, ezt írja - GTA IV FATAL ERROR: Unrecoverable fault-please restart the game. A modon kívül semmi cheat, savegame nincs berakva. Ha kell, kiszedem én a modot, csak szerintem már nemigen lehet. Kérlek, segítsetek, mert a csúnya grafika és a lag mellett is eléggé sikerült ráállni a játékra. Köszönöm előre is! ➲ GÁBOR

Valószínűleg a hibát az okozza, hogy az egyik megváltoztatott autó a mentési pont közelébe esik (a safe house előtt áll például). A megoldás egy régebbi mentés betöltése, nyilván a régebbi mentésnél sem lehet a ház előtt buherált jármű, illetve vissza kell állítani annak az egy járműnek az adatait, ami a problémát okozza. Az egyik fórumban a hasonló gondokkal küzdő játékos úgy is át tudta lépni a hibát, hogy a galibát okozó autót villámgyorsan elvitte a mentési pont elől (abban a fél percben, amíg nincs fagyás), és utána elmentette a játékot, majd ezt az utolsó állást töltötte vissza.

GTA V

➲ Tisztelt PC Guru!
A GTA V CE-hez voltak különféle extrák, és csak annyit szeretnék kérdezni, hogy ebből a „Special Ability Boost" mit takar? Mert én nem jöttem rá, és esetleg nem tudját-e, hogy a neten valahol van-e fent olyan lista, ami pontosan leírja a CE-ben lévő extrákat, pl. a tetoválások, kocsik, ruhák nevét, amit megkapunk? Nagyon szépen megköszönném!

A Special Abilityk ugye azok az egyedi képességek, amelyekből minden karakternek van egy, de csak speciális helyzetben jönnek elő. Michael mesterlövészként le tudja lassítani az időt célzás közben, Franklin sofőrként szintén tud ilyet, de vezetés közben, Trevor meg romboláskor kap dupla bónuszt. Ezekhez a képességekhez tartozik egy csík, amelynek fel kell töltődnie a képesség aktiválásához – na, a gyűjtői kiadásban a csík újratöltődési/töltődési ideje 25%-kal kisebb, mint a normál verzióban, ezt jelenti a boost. A CE-hez kiosztott cuccok nagyja itt fel van sorolva: http://tinyurl.com/l25ml9k

MS PONTOK

➲ Helló, PC Guru! Egy kérdésem van: tényleg megszűnt a Microsoft Point? Válaszotokat előre is köszönöm: hű olvasótok.

Valóban megszűnt/megszűnik, lásd a témában írt hírünket: http://tinyurl.com/ns72vqf. A lényeg, hogy egyszerűen a valós fizetőeszköz veszi át a helyét, tehát az országnak megfelelő pénznemben közvetlenül megvásárolható minden cucc az Xbox Games áruházban (a korábbi Piactéren), de természetesen a már meglévő pontok sem vesznek el, hanem átkonvertálódnak pénzzé.

SPELLFORCE 2

➲ A SpellForce 2: Faith in Destinyvel kapcsolatban van egy kérdésem: vannak cheatek a játékhoz?

Találtam egy csokorral, de használat szokás szerint csak saját felelősségre. A játékban a konzolt a Ctrl+K nyitja meg, és elvileg a következő kódokat lehet használni:
UI:FOWEnable(0) – a Fog Of War kikapcsolása
LogSender:GodMode(1) – Isten mód
LogSender:AddMoney(xxx) – Az xxx helyére beírt számnak megfelelő pénzt kapsz
LogSender:GiveGood(xxx) -- Az xxx helyére beírt számnak megfelelő erőforráshoz jutsz
LogSender:NoManaUsage(1) - Varázslat közben nem fogy a mana

LEAGUE OF LEGENDS

➲ Sziasztok, GURUSOK!
A fent említett játékkal van problémám. Amikor elindítom, nincs hang (pl.: ha megölök valakit). A beállításoknál mindent megpróbáltam, de nem megy! Légyszíves segítsetek, nagyon fontos lenne. Előre köszönöm: ➲ MILÁN

Játék közben nyomj Alt+Tab-ot, és a mixert (óra mellett kis hangszóróikon) megnyitva nézd meg, hogy a LoL alkalmazáshoz beállított hangerőcsúszka nincs-e lecsúszva.

LEGO HARRY POTTER

➲ Helló, kedves PC Gurusok! A legutóbbi levelem óta több nagy változás is beállt az életemben. Egyik, hogy – részben a válaszotok hatására – vettem egy dual analóg karos gamepadet, most már minden remek. A másik, hogy az újabb előfizetői akcióitoknak köszönhetően több év kihagyás után újra előfizettem a magazinra. A LEGO Marvel Super Heroes, mint választható játék olyan akció volt, amit nem lehetett kihagyni. Viszont megint van egy problémám, most a változatosság kedvéért a LEGO Harry Potter Years 1-4-gyel. Kisebbik lányommal erősen hajtottunk a végigjátszásra. 93,2 százaléknál tartunk, minden pályán megvan a Student In Peril, az összes karaktertoken és házcímer, a true wizard-csíkok, a 20 piros kocka... Hiányzik viszont három karaktertoken, amiért vissza kellene mennem a kastélyba, de nem tudok. A Foltozott Üstben odamegyek a kijárathoz, kiírja ugye, hogy press enter, megnyomom, fekete képernyő, és visszadob a főmenübe, ahol be tudom újra tölteni a játékállást. Van valami mód, hogy ezt a problémát orvosoljam (mert újra kezdeni annyira nem szeretném)? Előre is köszi, üdv: ➲ GERGELY (HERRVOROS)

Először is minden tiszteletem, hogy olyan játékot választottál, amelyben együtt tudtok játszani a kislányoddal, és a LEGO HP, meg úgy általában a LEGO-sorozat tapasztalatból mondom, tökéletes arra, hogy összehozza a családot. A problémát illetően a következő lehetőségeket kellene végigzongorázni:
1. A Vezérlőpult Hang szekciójában Hangszórókon jobb egérgomb, Tulajdonságok, és a Speciális fülön az Alapértelmezett formátumot CD (16 bit, 44100Hz) minőségre állítsd át.
2. A C:\users\Felhasználóneved\AppData\Roaming\WB Games\Lego Harry Potter könyvtárban a pcconfig fájlt nyisd meg Jegyzettömbben, és a következő értékeket változtasd meg:
UseHires 1-ről 0-ra
UseHiresPending 1-ről 0-ra
DesiredDynamicLightQuality 2-ről 0-ra
3. Esetleg egy frissebb videokártya-driverrel is meg lehet próbálkozni.

NEED FOR SPEED U2

➲ Sziasztok! Elkezdtem játszani régi kedvencemmel, a Need for Speed Underground 2-vel, és az a kérdésem, hogy létezik-e valami patch, ami által láthatóak lesznek a GPS-en az elrejtett műhelyek és a versenyek? Előre is köszönöm a válaszotokat!

Térképeket tudok adni. Azért a többes szám, mert minden stage-hez külön-külön tartozik egy, a titkos versenyek helyét megmutató ábra. Szóval a http://tinyurl.com/ofdgvve oldalon a Maps and Charts rovatban a Shops Map és Secret Races Map bejegyzéseket nyálazd át.

EURO TRUCK SIM

➲ Sziasztok, Guruk! Milyen programmal tudom megnyitni az scs fájlt? Választ előre is köszönöm. Nagyon jó az újság, így tovább!

Feltételezem, hogy a Euro Truck Simről van szó, bár nem teljesen egyértelmű, mert még vagy fél tucat helyen fordul elő az scs formátum. Mindenesetre a Euro Truckban egy extractor kell az scs fájlok kibontásához, amit innen tudsz letölteni: http://tinyurl.com/mbxgrg8. A letöltött fájlt és a base.scs-t a Euro Truck Simből másold egy közös könyvtárba, aztán drag and drop

módszerrel (az egérrel megfogva) a base. scs-t dobd rá az extractor fájlra.

DIVINITY 2

➲ Sziasztok! Megpróbáltam feltelepíteni a Divinity2-t, de azt írja ki, hogy hiányzik a d3dx9 _ 32.dll nevű fájl. Miért van ez? Válaszotokat előre is köszönöm! Hű olvasótok: ➲ VINCE

Feltehetően a DirectX hiányzik. Általában a telepítőlemezen megtalálható, de ha mégsem, akkor innen pótolhatod: http://tinyurl.com/plgh4mr.

FL STUDIO

➲ Hali, Tika! Az FL Studio 11.02-es verziójú programmal van gondom, mégpedig az, hogy mikor feltelepítettem a programot, akkor elindult, aztán kiléptem (gondolván, hogy majd később csinálok zenét), na igen, de amikor el akartam újra indítani, akkor ezt a hibaüzenetet kaptam: Runtime error 216 at 008054DA. Ezt a hibaüzenetet már ezelőtt is láttam (ugyanígy az FL Studiónál), de akkor letöröltem és újra letöltöttem, hátha így megjavul. A legelső alkalomnál ment is jó ideig a program rendületlenül, aztán pár hét múlva kidobta az üzenetet minden előjel nélkül. Válaszodat előre is köszönöm: ➲ ADAM

A Microsoft support szerint – http://tinyurl.com/y5tens – valami vírust nyaltál be. Egészen pontosan a Subseven nevű trójait említi a forrás, tehát villámgyorsan keríts egy víruskereső programot, és engedd rá a rendszerre.

BATTLEFIELD 3

➲ Kedves Mentőöv! A Battlefield 3 játék néhány perc után kidob ezzel a hibával: Game disconnected: you were kicked by PunkBuster. Stated reason: PunkBuster kicked player ,Wespes' (for 0 minutes) ... This PB Server Requires (A1386 C2.331) - Error loading pbcl. Amennyiben tudtok segíteni, nagyon szépen megköszönném! Üdv: ➲ WESPES

Gyanítom, egy PB-frissítés megoldja a dolgot. A http://tinyurl.com/m87zm oldalról töltsd le a pbsetup.exe windowsos verzióját, aztán indítsd el, majd az Add a Game menüpontnál jelöld ki a BF3-at, és végül a Check for Updates funkciót élesítsd.

➲ Szia, Tika! Elfutna-e a gépemen a Battlefield 3 1280x720-ban low-on, vagy mediumon? A konfigom nem mai darab, de próba szerencse: Intel Dual Core 2,8 GHz-es proci, 2 GB DDR2 RAM, Nvidia Geforce GT 620 1 GB DDR3 videokártya a legfrissebb driverrel. Előre is köszi a választ: hű olvasótok, ➲ FECÓ

A tesztek szerint a gépeden 720p felbontáson elzakatol a BF3 30-40 fps-sel, akár med beállításokon, bár a 2 GB RAM miatt lehet, hogy csak low-ban lesz folyamatos ez az érték.

ORCS MUST DIE

➲ Szia, Tika!
1. Az a kérdésem, hogy az Orcs Must Die 1-ben van-e co-op mód? Mert kerestem, de nem találtam.
2. Lesztek-e PlayIT-en, mert vennék pólót és újságot. ➲ DÁVID

1. Nincs. A második részben viszont már van.
2. Természetesen ott leszünk.

PS3

➲ Kedves Tika!Az a kérdésem, hogy PS3-mal hogyan lehet videókat felvenni? Mert már neten is néztem, de nem találtam semmit. Válaszotokat előre is köszönöm! A GURU LEGYEN VELETEK!Hű vásárlótok: ➲ WERACKER

Erről már írtak a kollégák egy remek cikket a PGO-n, Konzolos videorögzítés egyszerűen címmel. Egyébként tömören összefoglalva külső hardver, rögzítőeszköz kell hozzá, bővebben pedig irány a cikk: http://tinyurl.com/mv6gchs

➲ Sziasztok! Az a kérdésem, hogy hogyan lehet PS3-hoz kábeles headsetet csatlakoztatni? Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ VINCE

Ha jól értem, akkor a már meglévő headsetedet (PC-s, ilyen-olyan, de mindenképp jack-dugós) szeretnéd csatlakoztatni. Nos, ehhez a PS3 gyári kábele (amelyiknek sárga-piros-fehér RCA a vége) kell. A sárgán megy a videojel, azaz a kép, ezt kell a tv-be dugni, de nyilván az sem probléma, ha nincs bedugva, hanem HDMI kábellel oldottad meg az összeköttetést, ugyanis nekünk innen csak a piros és fehér végű RCA dugó kell, amire egy ilyen közösítő/átalakító szükségeltetik: http://tinyurl.com/pta7my6. Ennek a fekete aljzatába megy a headset jack-dugója. A dolog szépséghibája, hogy a mikrofonod ettől még nem működik. Magyarul ott vagy, ahol a part szakad. Hallani fogsz mindent, de a mikrofont nem lesz mibe dugni, mert az csak USB-s vagy bluetoothos megoldásnál oké. A Logitechnek Vantage néven van egy USB-s fülese PS3-hoz, meg a Turtle Beachnek is, ámbár nem hinném, hogy pont egy ilyened lenne otthon. Ami kimaradt, hogy USB oldalról is lehet adapterrel csatlakoztatni PC-s headsetet (http://tinyurl.com/o5rhz54) és itt a mikrofon is működik – az egyedüli gebasz, hogy nem tudok hazai forgalmazóról.

ASSASSIN'S CREED 3

➲ Sziasztok! Megvan az Assassin's Creed 3 PS3-ra, de a multiplayerben nem akarja ideadni a mesterlövész-karaktert, pedig elértem a szinthatárt. Kérlek, segítsetek. Előre is köszi.

Nem vagyok nagy AC3 szakértő, de a multiplayerben a Sharpshooter karit nem szinthatárral kell unlockolni, hanem ez ugye a The Hidden Secrets DLC extra tartalma volt, vagy a NOS energiaital-kampányban lehetett feloldani.

➲ Sziasztok! Van egy kérdésem az Assassin's Creed 3- mal kapcsolatban, mivel tőletek rendeltem a játékot pont tavaly karácsonykor, és tökéletesen működött, semmi problémám nem volt vele eddig. Nos, amikor elkezdte kiírni a multiplayerben, hogy az Animus szerverei nem működnek, akkor vettem egy nagy levegőt, és letöröltem a játékot. Mikor aztán kedvem támadt egy szép szombat délutánon előkapni és játszani vele, akkor észrevettem valamit. UGYANAZZAL a Uplay accounttal léptem be (ez biztos), és a Uplay programban azt írja, hogy nincs meg a játék, de a uplay.com-on mindent kiír, hogy ilyen sokáig jutottam a singleplayerben stb.. Emiatt nem tudtam elindítani a játékot. Tudnátok segíteni nekem? Nagyon szeretnék már játszani egy jó kis AC-t! Előre is köszönöm a választ!

Sajnos az ilyen jellegű problémákkal nem nagyon tudunk mit kezdeni, mert ezt többnyire szerveroldalon, az üzemeltető, jelen esetben a Uplay/Ubisoft supportja tudja csak megoldani.
Azért egy tippet hadd eresszek meg, ha „véletlenül" telepítettél mostanában valami ubisoftos másolt játékot, akkor a C:\Windows\system32\drivers\etc mappában a hosts nevű fájlt takarítsd ki (a tartalmát töröld, de ne magát a fájlt, és persze előtte biztonsági másolat készítése javasolt). Ugyanígy a Uplay klienst is töröld le, és tegyél fel újat: http://uplay.ubi.com/.
Persze, ha ezek után sem működik, akkor csak a support a megoldás.

BATTLEFIELD 4

➲ Sziasztok! Szeretnék egy problémát elintézni. A Battlefield 4-et nemrégiben töltöttem le, és nem akar menni, azt írja: please update your driver, és szeretném orvosolni a problémát. Előre is köszi! A videokártya: AMD Radeon HD 6450 (ha tudtok egy linket, honnan töltsem le a drivert, nagyon hálás lennék).

A http://tinyurl.com/85w9by oldalról tudsz letölteni új drivert, a következő lépésekkel:
Step 1: Desktop Graphics
Step 2: Radeon HD Series
Step 3: Radeon HD 6xxx Series PCIe
Step 4: Az operációs rendszerednek megfelelőt jelöld ki
A Step 5 után a legutolsó béta-drivert (Latest beta driver 13.4) töltsd le, mert a hivatalos még csak 13.1-nél tart, és az előbbit kéri a BF4.

COMPANY OF HEROES

➲ Sziasztok! Nekem a Company of Heroes Anthologyvel van gondom. Amikor régi op. rendszerre (XP) telepítettem fel, automatikusan felpatchelte, mert eredeti ugyebár, de most hogy Win7-em van, nem patcheli, a programot sem engedi elindítani, ha pedig játékban szeretnék felmenni az accountomra, nem történik semmi. Ez mi miatt lehet? A segítséget és a választ előre is köszönöm.

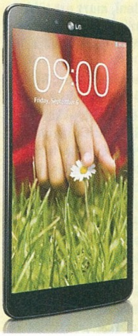
A két dolog szerintem összefügg, azaz amíg nincs rendesen feltapaszolva, addig nem tudsz fellépni az acc-cal. A patcheket manuálisan is fel lehet tenni, sőt az utóbbi időben már csak így működik emlékeim szerint. Sajnos a Relic megszokott letöltési oldala (http://tinyurl.com/pzrctlw) per pillanat nem működik nálam, de van alternatíva: http://tinyurl.com/nuslyuv.

Magyarországi dátumot kapott a PS4

TERMÉK NEVE **PLAYSTATION 4** GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **2013. DECEMBER 19.** ÁR **127.000 FORINT**

A Sony következő generációs konzolja, a PlayStation 4 megkapta a maga magyar premierdátumát. A japán gyártó egy prágai rendezvény alkalmával jelentette be, hogy a PS4 hazánkban december 13-tól lesz kapható 127.000 forintos alapáron. Ezenfelül várható videojátékkal bővített kiszerelés is 140.990 forintért, ebben a csomagban első körben a Killzone: Shadow Fall lesz megtalálható a gép és a kontroller mellett.

Megérkezett az új LG tablet



TERMÉK NEVE **G PAD 8.3** GYÁRTÓ **LG** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **90 EZER FORINT KÖRÜL**

Az év vége mindig izgalmas a hardverek frontján, ami évek óta a táblagépek és okostelefonok egyre erősebb sodrású áradatát jelenti. Az LG sem szeretne lemaradni az új divathullámról, így a cikk írásakor még bejelentés előtt álló Nexus 5-ön túl egy teljesen saját konstrukciót is villantott: hazánkba is megérkezett az LG G2 okostelefon, illetve bemutatkozott a G Pad 8.3 nevű táblagép, mely a gyártó második ilyen kísérlete – az első, két évvel ezelőtt debütált, 3D-s kijelzővel ellátott Optimus Pad már tényleg nem egy mai darab. A G2-ről még nem volt szó a rovatban, noha nem új termékről van szó, augusztusban leplezték le, és nyugaton egy ideje már elérhető. Egy Android 4.2.2-es operációs rendszert használó, Full HD felbontású, 5,2 hüvelykes LCD panellel felszerelt készülékről van szó, amiben a legnagyobb kunszt a hangerőszabályzó- és bekapcsoló gombok hátlapra helyezése a szélesebb képméret elérése érdekében. A G Pad 8.3 ezzel szemben egy IPS paneles, szintén Full HD-s táblagép, fém hátlappal és roppant kicsi, 338 grammos tömeggel. Snapdragon 600-as processzor, 4 db, egyenként 1,7 GHz-en járatott mag, 4600 mAh teljesítményű akkumulátor – kell ennél több? A tablet érdekessége, hogy a G2-höz hasonlóan dupla rákoppintással is felébreszthető, megtalálható benne a QSlide és a QuickRemote, illetve összekapcsolható a G2-vel, hogy akár a SIM-modul nélküli táblagépen át is lebonyolíthassuk a mobilkommunikációt. Ára 90 ezer forint környékén mozog, ennyi extráért pedig ez kifejezetten baráti.

Bemutatkozott a Nokia Lumia 1520

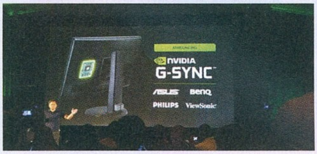
TERMÉK NEVE **LUMIA 1520** GYÁRTÓ **NOKIA** MEGJELENÉS **2014 TAVASZ** ÁR **750 DOLLÁR**

A Nokia (mely a Microsoft tulajdona) bemutatta legújabb csúcskategóriás okostelefonját, a Lumia 1520-at. A Lumia család kellően jó hírnévre tett szert az elmúlt egy év során, a Nokia pedig addig üti a vasat, míg meleg: az 1520 egy 6 colos ClearBlack IPS panellel felszerelt, Full HD-s gyönyörűség, WP8 GDR3-mal, 4 db Snapdragon Krait 400 maggal, melyek egyenként 2,2 GHz-es frekvencián pörögnek. Ehhez jön a 2 GB memória, a 32 GB-os háttértár (ez bővíthető), az LTE-modul, és persze a Lumiáktól megszokott, 20 MP-es hátlapi kamera. Ráadásul a gyártó szerint a 3400 mAh-os akkumulátor zenelejátszás mellett 124 órán át képes életben tartani a készüléket. Megjelenés jövőre várható, 750 dolláros áron.

Nvidia G-Sync – Hello, hardvertikál!

TERMÉK NEVE **G-SYNC** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **TERMÉKFÜGGŐ**

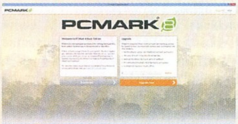
A vertikális képszinkronizáció, vagy ahogy a legtöbb videojáték beállításai közt szerepel, V-Sync, nem igényel különösebb bemutatást: mindenki ismeri azt a kellemetlen jelenséget, amikor a videomemória puffereiben tárolt háttér- és valós kép egyszerre jelenik meg a monitoron, előidézve ezáltal az úgynevezett képtörést. A V-Sync a számítógépből érkező videojelet szinkronizálja össze a képernyő frissítési sebességével, de ez csak akkor működik hiba nélkül, ha a PC-nk képes kiszolgálni a panel gyorsaságát – magyarul, ha 60 Hz-en fut a monitor, akkor a játéknak mindig 60 fps-en vagy afelett kell teljesítenie. Ez pedig egyre nehezebb, hisz a játékok gépigénye nőttön nő, és persze programozói bakik is okozhatnak lassulást. De sebaj, megérkezett a megoldás, méghozzá az Nvidiától, a vállalattól, ami az utóbbi időben sok jópofa fejlesztéssel rukkolt elő. A G-Sync egy chip, tehát hardveres kiegészítés, aminek lényege abban áll, hogy a V-Sync nyújtotta lehetőségeket kiterjeszti a monitor elektronikájára, azaz az Nvidia által szállított chipet beépítik a partnercégek (ASUS, BenQ, Philips, ViewSonic) monitorjaiba, amik eztán mindig megvárják, hogy a videokártya által renderelt kép elkészüljön, és csak akkor engedik ki azt, ha a szinkronizáció tökéletes. Ez persze csak türelmi idő keretén belül oldható meg, amit egyelőre még nem ismerünk, de annyi biztos, hogy 40 és 60 Hz közötti intervallumú eredményt kell felmutatni a megfelelő, szembarát G-Synchez. A bevezetést illetően egyelőre nincsenek konkrétumok.



Itt a PCMark 8

TERMÉK NEVE **PCMARK 8** GYÁRTÓ **FUTUREMARK** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **VERZIÓTÓL FÜGG**

A Futuremark a benchmark-programok leghíresebb szállítója: a finn cég fennállása óta egyre brutálisabb látványvilágú és erőforrás-igényű szoftverekkel izzasztja a különböző konfigurációkat. A csapat a PCMark 8 nevű, mindenféle típusú személyi számítógép mérésére alkalmas csomagot már jó előre bereklámozta, a premierrel azonban október 22-ig várni kellett, lévén a srácok kicentizték a startot a Windows 8.1 megjelenése utánra. Az alapváltozat ingyenes, az Advanced kiadás 46 euró a Steamen.



Légies iPad és szuperszemetes

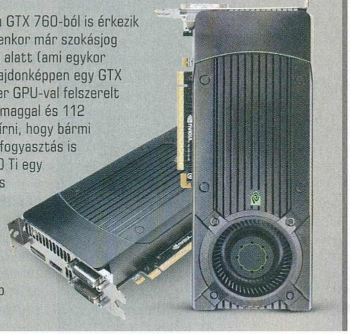
TERMÉK NEVE **IPAD MINI, IPAD AIR, MACBOOK PRO, MAC PRO** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **2013 VÉGE** ÁR **TERMÉKFÜGGŐ**

Az Apple október 22-én este bemutatta legújabb termékfelhozatalát, így egészítve ki az egy hónappal korábban megejtett iPhone bejelentéseket. A rendezvény nem volt túl hosszú, ellenben sok újdonsággal szolgált – lássuk, mit várhatunk a kaliforniai almás cégtől az év végéig! A legfontosabb, hogy érkezik az e havi számunkban tesztelt, remekül teljesítő Nexus 7 első igazi kihívója, a retinás iPad Mini: a még mindig 7,9 hüvelykes készülék felbontása 2048x1536 pixelre ugrott, ami döbbenetes pixelsűrűséget és már-már fájdalmasan éles képet jelent. Az új Minit A7 processzor hajtja, ára háttértártól és LTE-s modemtől függően 112 ezer és 250 ezer forint között alakul. Ahogy az lenni szokott, bemutatkozott a „nagy testvér" iPad Air is; igen, ez a neve, jobb lesz hozzászoknunk. A készülék szintén Retina felbontású 9,7 hüvelykes panellel rendelkezik, természetesen A7-re épül és csupán 470 grammot nyom, ami egy ekkora tablet esetében nagyon barátságosnak mondható. 7,5 mm-es keskenységével az iPad Air tényleg légies jelenség, már most biztosak vagyunk benne, hogy hatalmas sikert arat a rajongók körében. Ára szintén kiszerelésfüggő, 150 és 280 ezer forint között várható. Érkeznek továbbá az új, 13,3 és 15,4 hüvelykes, retinás Macbook Prók, immár Haswell processzorokkal, és kiderült, hogy a leginkább szemetesre emlékeztető Mac Prót decembertől rendelhetjük elő nettó 650 ezer forintos áron. Apró érdekesség: a csúcsgépet nem ázsiai, hanem amerikai gyárakban szereli össze az Apple.

Jön a GeForce GTX 760 Ti

TERMÉK NEVE **GEFORCE 760 TI** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **NOVEMBER** ÁR **NINCS**

Az Nvidia bejelentette, hogy a GTX 760-ból is érkezik egy erősített változat az ilyenkor már szokásjog alapján feltüntetett Ti jelzés alatt (ami egykor Titaniumot jelentett). A kártya tulajdonképpen egy GTX 670-nek felel meg: 28 nm-es Kepler GPU-val felszerelt erőművet várhatunk, 1344 CUDA-maggal és 112 textúrázó egységgel. Jó lenne azt írni, hogy bármi más megváltozott, de nem, még a fogyasztás is maradt a 670-esé, ergo a GTX 760 Ti egy átnevezett, tavalyi felső kategóriás modell. Most lehetne háborogni picit, de felesleges, ugyanis az Nvidia a tervek szerint nem engedi boltokba a 760 Ti-t, kizárólag a partner PC-építő cégek gépeibe rakat ilyet. Hogy ez később változik-e, nehéz megjósolni.



Nem ússzuk meg a Windows 8.1-et

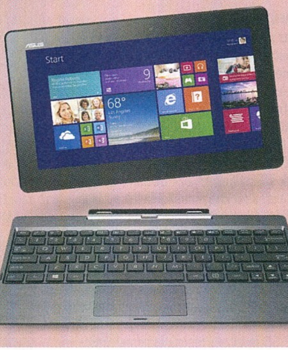
TERMÉK NEVE **WINDOWS 8.1** GYÁRTÓ **MICROSOFT**
MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **30 EZER FORINT**

A Windows 8.1 október közepe óta érhető el, ám a frissítést letöltő felhasználók közül többen hibákra, összeomló rendszerre panaszkodtak. Azóta megérkezett a Windows RT 8.1 is, melyet szintén kellemetlenségek kísértek, de mire e sorok olvashatók, a legtöbb nehézség valószínűleg megszűnt. Ez azért fontos, hogy így legyen, mert a Microsoft előbb-utóbb kötelezővé teszi a Windows 8.1-et; a 8-as felhasználók két év türelmi időt kapnak a váltásra, de 2015. október 18-tól a Windows 8 már nem lesz támogatott platform. A 8.1-es variáns egyébként 2018 januárjáig élvezi a redmondi cég teljes körű támogatását. Ezt követően 2023-ig még várhatók javítások, foltok, de utána már tényleg eláshatjuk a 8.1-et.

Újabb hibrid érkezik az ASUS-tól

TERMÉK NEVE **TRANSFORMER BOOK T100** GYÁRTÓ **ASUS** MEGJELENÉS **MÁR KAPHATÓ** ÁR **110.000 FT (32 GB) / 120.000 FT (64 GB)**

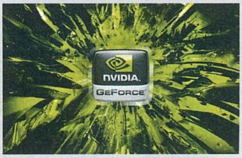
A hibrid tablet-notebook keverék készülékek egyre nagyobb szeletet vágnak ki a sima noteszgépek piaci tortájából, ami érthető, hisz miért akarna valaki két eszközt, amikor egyet is használhat többfunkciós kivitelben. Az ASUS a Transformer családdal már jó ideje bizonyítja a koncepció életképességét, most pedig bejelentették a legújabb Transformer Book T100-at, ami egy Windows 8.1-es hibrid. Hardveres specifikációkat tekintve egy munkára kitalált gépről van szó, hiszen négymagos Atom Z3740 processzorra, 2 GB RAM-ra, valamint tíz ujj egyidejű érzékelésére képes, natív 1366x768 pixel felbontású 10,1 hüvelyk átmérőjű megjelenítőre aligha tekinthetnénk játékra alkalmas eszközként. Ugyanakkor szakmai szempontból a T100 nagyon is vonzó vételé válhat, mert a barátságos, kis teljesítményű alkatrészek sokáig életben tarthatják a 31 Wh-s akkumulátort – a hivatalos adatok szerint az új Transformer 11 órán át képes működni akkumulátor nélkül, készenléti állapotban pedig 14 napig (!) húzza egyetlen feltöltéssel. A készülék ultrabookként használva 1,07 kilót nyom, tabletként azonban csak 550 gramm. Csatlakozók terén egy USB 3.0 port és egy micro-HDMI a befutó, ami elsőre kevésnek tűnik, de fontos figyelembe venni, hogy ez egy hibrid készülék. A T100 ára 110 ezer (32 GB) és 120 ezer (64 GB) forint körül mozog, ami furcsa kicsit, lévén a háttértár microSD-vel szabadon bővíthető. Mire e sorokat olvassátok, már kapható a gép, előtelepített Microsoft Office Home & Student 2013-mal.



Gyorsít a GeForce új drivere

TERMÉK NEVE **GEFORCE 331.58 WHQL DRIVER**
GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **MEGJELENT**
ÁR **INGYENES**

Az Nvidia hosszas tesztelés után végre kiadta a 331.58-as verziószámú illesztőprogramot, ami már végleges szoftvernek mondható. A driver letöltése, telepítése elsősorban a 600-as és 700-as sorszámú GeForce-oknak kedvez, különösen Battlefield 4 és Batman: Arkham Origins alatt, de a 400-as és 500-as széria tulajdonosainak is ajánlott lehet az installálás, ugyanis akár 13 százalékos gyorsulást is eredményezhet egy sor játék esetében. A legutóbbi verzió megjelenése óta egyébként több mint egy teljes hónap telt el.



Huawei Ascend Mate

LELKI TÁRS?

[ÍRTA CHOCHO] A HUAWEI AZ „OLCSÓN GAGYIT" FILOZÓFIÁT „JÓ ÁRON CSÚCSTECHNIKÁT" MOTTÓRA CSERÉLHETTE, MERT MOSTANÁBAN EGY SOR KIVÁLÓ TERMÉKKEL RUKKOLT ELŐ AZ EURÓPAI PIACON. EZEK KÖZÉ TARTOZIK A HATALMAS MATE IS, AMI NAGY MÉRETE ELLENÉRE SEM ZAVARBA EJTŐ KÉSZÜLÉK.

A nagyméretű, mobilos szlengben csak tepsifonként emlegetett készülékek piaca egykor alig számlált egy-egy modellt, és a Samsungot is hülyének nézte mindenki, amikor a Note leleplezésekor azt sugallták a cég marketingesei, hogy megelőzik korukat. Pedig igazuk volt: manapság egyre több gyártó áll elő hasonló megoldásokkal, az ASUS például egyenesen sportot űz az egyre nagyobb kijelzőkkel felszerelt, gyakorlatilag telefonként is használható táblagépek sorozatgyártásából. Persze ezek mind nagy, neves, évtizedes múltú márkák, így valahol érthető a kísérletezőkedv. Velük szemben viszont a kínai Huawei csak pár éve tört be nyugatra, és máris komoly versenyzőnek számít, mert az eleinte olcsó, belépő szintű okostelefonjairól ismert vállalat mostanra egy sor remek, minőségi termékkel rukkolt elő, saját Android skinjük pedig a legjobb a mobilpiacon. Ezért is vártuk kíváncsian, hogy miként szerepel majd a felső kategóriás Ascend Mate – és bár sejtettük, hogy jól, azért mégis meglepődtünk a telefon összeszedettségén.

EYE CANDY

Mondjuk ki: az Ascend Mate hatalmas, és még csak azt sem mondhatjuk, hogy egy telefonmodulos tabletről beszélünk, ugyanis amit természetesen Gorilla Glass borítás mögé rejtettek. A Mate-en nincsenek fizikai- vagy érintőgombok, a vezérlést a Nexusokhoz hasonlóan virtuális billentyűk-

HA SZERETED A HATALMAS KIJELZŐKET, ÉS NEM HIÁNYZIK A 4G, AKKOR AZ ASCEND MATE REMEK VÁLASZTÁSNAK BIZONYULHAT

a Huawei kezdettől fogva mint okostelefont reklámozza ezt a terméket. Ez mondjuk a dobozon is látszik; nincs semmi felesleges cicoma vagy extra kütyühalmaz, a Mate épp hogy elfér a fehér kartonvázban, tartozékként pedig egy micro USB kábelt, egy gyári fülhallgatót, egy töltőfejet és egy kézikönyvet kapunk. A telefon kezdetben sokkolóan nagynak tűnik, ami nem csoda, hisz 163,5 x 85,7 mm-es készülékről van szó, ami majd egy centi vastag és közel 200 grammot nyom. A súly persze ez esetben nem zavaró, mivel nem is várunk könnyebb kiszerelést. Ráadásul a kezdeti sokkot hamar feloldja a Mate megkapó dizájnja. A Huawei mérnökei gyönyörű, letisztult formát alkottak, amit éles kontúrok és erőteljes színek jellemeznek. A kifejezetten minőségi, műanyag hátlapon egy kamera és egy vaku kapott helyet, oldalt a bekapcsoló- és hangerőszabályzó gombok találhatók, elöl pedig csak a 6,1 hüvelykes kijelző uralkodik, a ma már kötelező kellék előlapi kamerával, kel oldották meg, ami jót tett a telefonnak, mert így sokkal elegánsabb és erőteljesebb benyomást kelt.

TEPSIFÜLES

Mindez persze még nem lenne elég az üdvösséghez, de szerencsére akkor is elégedettek lehetünk, ha bekapcsoljuk a Mate-et, ugyanis a hatalmas, 720x1280-as natív felbontású IPS+ panel kifejezetten szép képet biztosít. Most lehetne vitatkozni azon, hogy egy ekkora kijelző jobb lenne-e Full HD-s panellel – a magunk részéről nem tartjuk szükségesnek az 1080p-t, hiszen 720p-ben sem látszódnak pixelek a Mate kijelzőjén. Ellenben a színek, a fényerő és a betekintési szögek gyakorlatilag tökéletesek, a Huawei igazán kitett magáért. Továbbá a belsőt illetően sem kell panaszkodnunk: a 40 nm-en gyártott, négymagos, egyenként 1,5 GHz-es frekvencián járatott főegység, a Vivante GC400-as grafikuschip és a 2 GB fedélzeti memória remek összhangot alkotnak. Tárhelyből alapvetően 8 GB áll rendelkezésre, de ez természetesen micro SD-vel tovább bővíthető. Használat közben az Ascend gyors, mint a villám, és szerencsére a multitasking sem okoz gondot neki. Ugyanakkor a játékok nem nagyon szeretik a tavalyi SoC-ot, aki 3D-s alkalmazásokkal szeretné múlatni a hosszú repülőutat, az nem jár jól a Mate-tel. Ez egy elsősorban munkára és szakmai feladatokra tervezett telefon, mindez pedig a saját Android-változaton is látszik, ugyanis a mellékelt extra alkalmazások többsége efféle célokat szolgál. A készüléken 4.1.2-es operációs rendszer fut, amit mi ugyan nem frissítettünk, de a teszt utolsó napján figyelmeztetett a Mate, hogy már elérhető egy újabb verzió.

TÁRSRA LELÜNK?

A Mate multimédiás lehetőségei már nem kiemelkedőek, de hozzák a 100 ezer forint körüli árkategória elvárásait. Az alap zenelejátszó fapados, ám a Huawei saját szoftvere nyújt extra beállítási lehetőségeket, és a hangzás jónak mondható. A videolejátszó akár a 1080p-s anyagokkal is elboldogul, sőt, a hátlapi 8 MP-es kamera is képes Full HD-ben felvenni, bár a képminőség erős közepes, szóval nem az Ascend Mate lesz a videósok kedvence. Az akkumulátor nagyon jól bírja a strapát, 3G plusz wifi használatával is számíthatunk rá legalább másfél napig. Ugyanakkor ilyen áron zavarba ejtő, hogy nincs a készülékben LTE modem, azaz a 4G-s szupersztrádáról le kell mondania a Mate-et választóknak. Ezt leszámítva viszont látszik a telefonon, hogy nagyon odafigyeltek a mérnökök, például a nagy méret miatt akár kesztyűben is lehet használni, ami így, a tél közeledtével kifejezetten jópofa extrának tűnik. Egyedül az árazás miatt nem juthat be a 9-es ponthatár felé: a készülék 100 ezer forint körüli ára egyszerűen túl magas ahhoz, hogy kihagyják belőle a 4G-t, na meg ennyi pénzért már kapni jobb értékelésű eszközöket is. Ha azonban valaki egy látványos és könnyen használható, elsősorban munkára alkalmas okostelefont szeretne, amit az irodai wifivel etet naphosszat, akkor számára igenis ajánlott lehet az Ascend Mate.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- CPU: 4 magos, 1,5 GHz-es Cortex-A9
- RAM: 2 GB, 64 bit
- Háttértár: 8 GB – ebből szabadon használható 4,68 GB (bővíthető)
- Kijelző: 6,1"; IPS+; 720x1280
- Színárnyalatok száma: 16 millió
- Dimenziók: 163,5 x 85,7 x 9,9 mm
- Tömeg: 198 gramm
- Operációs rendszer: Android 4.1.2
- LTE: nincs
- WiFi: van
- GPS/EDGE: van
- NFC: nincs
- Akkumulátor: 4050 mAh
- Hátlapi kamera: 8 MP; 1080p-s videórögzítés
- Másodlagos kamera: 1 MP
- Színvariációk: fekete és fehér
- SIM-foglalat: MicroSIM
- Ár: 100 ezer forint körül (listaár)

PC GURU INDEX 8.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

MSI Radeon R9 270X Twin Frozr Gaming

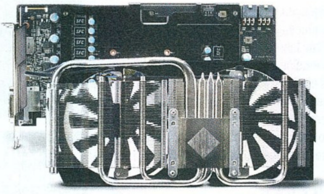
ÚJRAGONDOLT KÖZÉPKATEGÓRIA

[ÍRTA PROCI] ÚGY TŰNIK, HIÁBA ÁDÁZ ELLENFELE EGYMÁSNAK AZ AMD ÉS AZ NVIDIA, EGY RUGÓRA JÁR AZ AGYUK. PERSZE ENNÉL PRÓZAIBB MAGYARÁZAT IS VAN ARRA, MIÉRT NEM MUTATOTT BE VADONATÚJ GRAFIKUSCHIPEKET EGYIK GPU-ÓRIÁS SEM. EZ PEDIG A GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA, VALAMINT A TÉNY, MISZERINT A MAI JÁTÉKOK MÉG MINDIG SZUPERÜL FUTNAK A KÉTÉVES VIDEOKÁRTYÁKON.

Márpedig valami újdonsággal fel kell rázni a VGA-piacot, és ehhez nem elég, ha hirtelen minden, már két éve piacon lévő kártyát 10-20 ezer forinttal olcsóbban adnak. A recept ehelyett az, hogy új számozást, szériát jelentenek be, hozzácsapnak néhány új szolgáltatást, kicsit áttervezik a hűtést, és így minden kártyagyártó cég felújíthatja termékkínálatát. Az NVIDIA-nál ez a GeForce GTX 700-as széria feladata volt, és így néhány hónap távlatában elmondhatjuk, hogy igen sikeresen teljesítette is küldetését. A GTX 600-as kártyák kifutóban, ezért áruk nagyon jó, de emellett már ott vannak a 700-as modellek, amik pár százalékkal jobb teljesítményt kínálnak, és nem is sokkal drágábbak. Hacsak nem csípünk el valami szuper akciós árú régi modellt, nem járunk rosszul az új szériával.

ISMERŐS GPU SZIGETEK

Az AMD nagy titkolózás közepette végül szeptember végén mutatta be új videokártya-családját, ami azonban nagyon-nagyon ismerősnek tűnt, ami nem csoda, hiszen a két éve megjelent, Graphics Core Next (GCN) chipeket használta fel ismét a cég. Sokan azt várták, hogy valami egészen új, a következő generációs konzolokból átültetett architektúrát fog továbbfejleszteni az AMD, és erre építi fel új GPU-szériáját. Ehelyett a már jól ismert GCN 1.0 GPU-kat kaptuk, ráadásul a szerződött



gyártó, a TSMC sem lépett előre gyártástechnológiában, így maradt a 28 nm-es csíkszélesség. Ami alaposan megváltozott, az az elnevezés és a számozás. A HD8000-es jelölés helyett R5, R7 és R9-es csoportokba sorolták a Radeonokat, ezen belül pedig háromjegyű számokkal azonosíthatók az egyes modellek. A felső kategóriában az R9 280X és 290X szerepel, a középsőben az R9 270X és R7 260X, az alsó szegmensben pedig az R7 240/250 és R5 230-as kártyákat találjuk. A bonyolult elnevezést nem tartjuk túlzottan jó ötletnek, de az mindenképpen segít tisztán látni, hogy (egyelőre) csoportonként kevés modellel fedik le a teljes kínálatot. Az átnevezés mellett persze többre is szükség volt, méghozzá valami olyan tulajdonságra, ami meggyőzi, de legalábbis elcsendesíti a fanyalgókat. Az AMD a legegyszerűbb megoldáshoz folyamodott: minden szegmensben egy teljes kategóriányit javított a teljesítmény/forint mutatón.

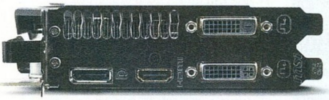
SZÁGULDÁS 60 EZERÉRT

A képlet egyszerű és roppant meggyőző: egy 100 ezer forintos HD7970 teljesítményét megkapjuk a 80 ezer forintos R9 280X-től, a tesztünkben szereplő, 60 ezer forintos R9 270X pedig úgy teljesít, mint egy HD7950. Az MSI Gaming szériás 270X-e ráadásul még némi gyári tuningot is kapott, így az alapértelmezett 1050 MHz-es GPU Boost órajel helyett 1120 MHz-en dolgozik terhelés alatt a grafikuschip. Ez a GPU a Radeon HD7870-ből ismerős Pitcairn kódnevű modell, amiben 1280 shader, 80 textúrázó és 32 RoP egység aktív. Ehhez 256 bites buszon kapcsolódik összesen 2 GB GDDR5 fedélzeti memória, amik effektív 5,6 GHz-en járnak (itt nem tuningolt gyárilag az MSI). Az átlagos méretű kártyára az MSI egy kétventilátoros hűtést szerelt, ami a tesztünk során mindvégig néma csendben dolgozott. A nyúzópróbán a kártya 3DMark13 Fire alatt 5669 pontot ért el, a Battlefield 3 és a Tomb Raider Ultra részletesség mellett is 60 fps-sel futott Full HD-ben, és még a Crysis 3 is simán játszható volt 36,6 fps-sel, Ultra High beállításokkal, ezek az eredmények pedig nagyon jónak számítanak egy 60 ezer forintos kártyától. A kiváló teljesítmény mellett 2 GB fedélzeti memóriát is kapunk, amire a jövőben egyre nagyobb szükség lesz, és még néhány extrát is. Ilyen az új grafikus API, a Mantle támogatása, valamint erre a videokártyára már akár három HDMI/DVI kijelzőt is kapcsolhatunk EyeFinity kijelzőfalhoz, nem kell mindenáron displayportos modellt választanunk.

HARC A VÁSÁRLÓKÉRT

Az MSI R9 270X Gaming egy kiváló videokártya, amivel úgy biztosíthatjuk be magunkat akár 1-2 évre is, hogy közben nem kell teljesen kiürítenünk a családi kasszát. Az AMD egyszerű trükkjével az elődöknél jobb teljesítményt kapunk alacsonyabb áron, a kompatibilitás és a szolgáltatások kiválóak, így pedig kit érdekel, hogy ez a GPU már két évvel ezelőtt is elérhető volt? Persze alacsonyabb fogyasztásnak örültünk volna (két darab, 6 tűs extra tápkábelre lesz szükségünk a 270X-hez), de azért ez még így sem túl vészes. Az R9 270X gondja, hogy nagyon erős a konkurencia ebben a sávban. Egyfelől ott a HD7950, amit már 65 ezer forintért megszerezhetünk, meg kell küzdeni a 60 ezer forintos GTX 660 Ti-vel, és az alig drágább GTX 760 is jó választás. Ha az R9 270X alatt nézelődünk, a HD7870-et találjuk, ami – tekintve, hogy 50 ezer forint alatt kapható – szintén nagyon vonzó ajánlat, főleg, ha gyári tuningos verziót választunk. Persze a HD7000-es kártyák hamarosan eltűnnek a piacról, és akkor csak az R9 marad.

AZ R9 270X REMEK VÁLASZTÁS LEHET AZOKNAK, AKIK OLYAN KÖZÉPKATEGÓRIÁS VIDEÓKÁRTYÁT KERESNEK, AMIT 1-2 ÉVIG TUTI NEM KELL LECSERÉLNI



HOVÁ LETT AZ INGYEN JÁTÉK?

A Radeon HD7000-es kártyákhoz példásan jó játékokat kaptunk az AMD Never Settle csomagban, ám ez a pakk az új generációra nem vonatkozik, és a régieknél is lejár december 31-én. Szerencsére azonban nem kell már sokáig várni. Lapzártánkkor kaptuk a hírt, hogy hamarosan elérhető lesz az R9 270X (és a többi modell) vásárlói számára egy hasonló ajánlat, amiben még újabb játékok közül választhatjuk ki, hogy melyiket szeretnénk új kártyánk mellé megkapni ingyen. Egyes pletykák szerint benne lesz a Battlefield 4 is.

Eszköz: **videokártya**
Info: **hu.msi.com**
Ár: **60.900 Ft**

PC GURU INDEX 8.9

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Nexus 7
BEHOZHATATLAN ELŐNY?

[ÍRTA CHOCHO] A NEXUS 7 2013-AS KIADÁSA MEGISMÉTLI A TAVALYI MODELL BRAVÚRJAIT, MÉGHOZZÁ ÚGY, HOGY A KÖZÉPKATEGÓRIÁS MANÍROKAT MEGTARTVA SZORONGATJA MEG A LEGDRÁGÁBB TÁBLAGÉPEKET. KÁR TAGADNI, EZ A GOOGLE EDDIGI LEGJOBB HARDVERES DOBÁSA, AMIT NEHÉZ LESZ ÜBERELNI.

Amikor 2012-ben megjelent a Nexus 7, a hardvervilág egy emberként borult le az ASUS és a Google szerelemgyereke előtt. A héthüvelykes táblagép gyakorlatilag megkérdőjelezte a többi középmezőnybeli rokon termék jelenlétét a piacon, egyszersmind egyedüli kihívója volt az akkortájt startoló iPad Mininek, ráadásul nyugaton messze barátságosabb árkategóriában. Most pedig, hogy eltelt egy teljes esztendő, itt a következő generáció, ami megkísérli a lehetetlennek tűnő feladatot: betörni a csúcskategóriába, méghozzá úgy, hogy a tavaly bemutatott vívmányoktól nem tér el jelentősen. Bár könnyű lenne a 2013-as Nexus 7 vesztét jósolni, a helyzet az, hogy a Google és az ASUS valahogy nem tudnak hibázni, és idén is a Nexus 7 viszi a pálmát az eddig bemutatott tabletek közül.

HA AZ ÁR/ÉRTÉK ARÁNYRÓL VAN SZÓ, AKKOR A NEXUS 7-NEK MÉG MINDIG NINCS PÁRJA AZ ANDROIDOS TABLETEK SZÉLES SKÁLÁJÁN

HÉTCOLOS GYÖNYÖR

Kezdjük mindjárt a legfontosabbal, a kijelzővel, amit az ASUS mérnökei első számú fegyvertényként kezeltek a készülék tervezésekor. A Nexus 7-et egy héthüvelykes IPS panel teszi első látásra szerethetővé, melynek felbontása ráadásul 1920x1200 – még a Full HD-t is sikerült meghaladni ebben az igen szűkös keretben! Az eredmény egy nagyon, szinte már túlságosan is éles kép, amit csodaszép, hiteles színek és tökéletes betekintési szögek egészítenek ki. Hiába, a Nexus 7-re jó ránézni, noha való igaz, hogy a rengeteg pixelt meg kell szoknia a szemünknek. A kijelző uralkodik a tablet felett, de nem egyedül felel a látványos dizájnért. A hátlapot például lecserélték, most már nem olcsó hatású gumival van dolgunk, hanem igényes, meglehetősen kemény és feszes műanyaggal, aminél már csak az ízléses fémborítás lehetne vonzóbb, de az ugye jócskán emelne az áron. A készülék ráadásul zavarba ejtően könnyű, mindössze 300 gramm körül mozog, amit csupán a beépített SIM modul befolyásolhat: az LTE-s modellek 299 grammot nyomnak és csak 32 GB-os méretben érhetők el, míg a SIM-kártya nélküli, kizárólag wifit használó Nexus 7-ek súlya 290 gramm, és 16 GB-os kiszerelésben is megvásárolhatók. Hogy kinek melyik verzióra van szüksége, tulajdonképpen egyéni igényektől függ; mi egy wifis verziót kaptunk, amivel teljesen meg voltunk elégedve. Az egyedüli furcsaság a 114x200 mm-es alapterületből jókora részt levágó, fekete káva, amitől olyan hatása lesz a gépnek, mintha sodrófával megnyújtották volna. Kárpótoljon ezért a 8,65 mm-es vékonyság, melynek hála a Nexus 7 bármilyen táskában, retikülben jól érzi magát.

KIS HELYEN NAGY ERŐ

A külsőre kár több szót pazarolni, annyit érdemes még tudni, hogy a szokásos bekapcsoló- és hangerőszabályzó gombokon túl csak egy microUSB port található a Nexus 7-en. Ha végigtapiztuk a készüléket, jöhet a bekapcsolás, amikor is újra megkapjuk a Google-től elvárható minőséget. A Nexus 7-en a legfrissebb Android-variáns fut, szám szerint a 4.3-as, ami minden bizonnyal 4.4-re frissül, mire ezeket a sorokat olvassátok. A Google operációs rendszere ezúttal felesleges sallangok és csilli-villi menük nélkül érkezik, így mindenféle lassító tényezők nélkül élvezhetjük a szoftver rendkívüli sebességét. A Nexus 7 gyors, mint a villám, a teszt időtartama alatt gyakorlatilag nem találtunk olyan alkalmazást, ami megfogta volna az ASUS gépét. Ez azért furcsa kicsit, mert a Nexus 7 lelke egy okostelefonokra (tehát kisebb képernyőkre) szabott SoC, mely a Qualcomm Snapdragon 600-as családjába tartozik. A négymagos processzorral felszerelt eszköz maximum 1,5 GHz-es órajelen jár, ehhez jön még egy Adreno 320 GPU 400 MHz-en, illetve 2 GB memória, ami bőven elég a legdurvább alkalmazások együttes futtatására is. A Nexus 7 a multitasking királya, meg se kottyan neki az azonnali váltogatás, noha tény, hogy az androidos alkalmazások gyermekbetegségein ez sem segít, így például a YouTube hajlamos lassan tölteni, és a beépített zenelejátszó sem a legjobb. Viszont a Nexus 7 gond nélkül lejátssza a 1080p-s videókat, amelyek gyönyörűen festenek a Full HD-t meghaladó panelen. A videorögzítés azonban nem erőssége a készüléknek, ahogy a fényképezés területén is találunk sokkal jobb eszközöket – mi amúgy is meg vagyunk győződve arról, hogy nem sokan fotózgatnak szívesen egy hétcolos tepsivel a kezükben. Akárhogy is, fontos megjegyezni, hogy az 5 megapixeles hátlapi kamera tényleg csak a legfontosabb feladatok ellátására elegendő. Ha szeretnénk készíteni egy gyors felvételt, jó szolgálatot tehet, de sem a hardver, sem az abszolút zéró extrával felvértezett szoftver nem lesz segítségünkre a minőségi képek készítésében.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- CPU: 4 mag, 1,5 GHz
- RAM: 2 GB
- Videochip: Adreno 320
- Háttértár: 16 / 32 GB (nem bővíthető)
- Csatlakozók: 1 db microUSB + microSIM bemenet az LTE-s modelleken
- Kijelző: 7" IPS, 1920x1200 natív
- Dimenziók: 114 x 200 x 8,65 mm
- Tömeg: 290 gramm; LTE-s modell esetében 299 gramm
- Operációs rendszer: Android 4.3
- Hátlapi kamera: 5 MP
- Előlapi kamera: 1,2 MP
- Videofelvétel: 1080p
- GPS: van
- NFC: van
- Ár: Alapmodell 80 ezer forint körül; LTE-modell 100 ezer forint körül

MUST HAVE!

Multimédia terén tehát van hová fejlődni, de ezt leszámítva tény, hogy a Nexus 7 a szűkebb keretből gazdálkodó táblagép-vásárlók legjobb barátja. Ára jelenleg 80.000 Ft körül mozog, legalábbis a wifis változat esetében, a 4G-s Nexusok olyan 100-120 ezerért kaphatók, ami mondjuk megkérdőjelezi az LTE modul ár/érték arányát. Ha viszont maradunk az alapmodellnél, egy minden téren kielégítő eszközhöz jutunk, aminél ebben az árkategóriában nincs jobb választás. A kijelző nagyon szép, a teljesítmény meghazudtolja a százezer forintos készülékeket, és a Google is sokáig garantálja a testre szabott frissítéseket, elvégre a Nexus 7 az Android referenciaterméke.

PC GURU INDEX 9.5

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ASUS ROG ORION FOR CONSOLES FEJHALLGATÓ

Minőségi PC-s fejhallgatókkal tele a padlás (és az összes hardverbolt), de a konzolosokat mintha kicsit hanyagolnák a gyártók. Még szerencse, hogy az ASUS rájuk is gondolt: a ROG Orion for Consoles egy multiplatform megoldás, játékosoknak tervezve.

Az ASUS RoG Orion for Consoles neve kissé megtévesztő, hisz a headset nemcsak konzolokra köthető, hanem PC-re is, illetve igazából bármire, ami kompatibilis a hagyományos jack-porttal. A dobozt kibontva egy igényes, de klasszikus formát öltött fejhallgatót találunk, ami gyakorlatilag hozza az ASUS-tól elvárható minőséget: bár a belső vázat és a fülhallgatók külső oldalát borító vékony, RoG logós lemezt leszámítva az egész Orion műanyagból készült, az anyagminőség kifejezetten jó, viselése pedig határozottan kényelmes, akár hosszú távon is. Az Orion mérete állítható, a fülekre tapadó hangszórókat pedig nagyon kellemes tapintású és állagú, gumírozott keret határolja, ami alatt nem izzad a fejünk, és többórás viselés után sem érezzük, hogy legszívesebben azonnal levennénk a fejhallgatót.

Az ergonómia tehát kiváló, egyedül a vezetékes kiszerelés miatt kell óvatosnak lennünk, hogy a székünkkel ne guruljunk rá az egyébként vastag kábelre – bár ezt végül is megakadályozhatjuk a vezetékre erősített, műanyag csipesszel. A kábel maga nagyon hosszú, a végén pedig mikrofon és audiobemenet található. Előbbi nem véletlen, a bal fülhallgatóból kihúzható egy állítható nyelű mikrofon, hogy kényelmesen beszélgethessünk akár játék közben is. Bár a fülesek nem szigetelik olyan jól a hangot, mint sok más prémium kategóriás termék esetében, ez valószínűleg azért van így, mert a készülék nem szorul a fejünkre, azaz a tervezők előbbre valónak találták a felhasználók kényelmét.

Ami a technikai oldalt illeti, az Orion jól teljesít, a sztereóban érkező hangok tiszták, a basszus pont megfelelő, és bár elsősorban játékokhoz fejlesztették a terméket, filmnézés és zenehallgatás alatt sem vall szégyent. Egyedül a mikrofonnal lehetünk elégedetlenek kicsit; kommunikációra alkalmas, de mivel enyhén torzít, ezért játékmenet-videók felvételére már nem igazán ajánlott. Ez viszont megbocsátható az Orionnak, főleg azért, mert a headset mellé kapunk egy kis hubot és a hozzá szükséges kábeleket, amiket összedugva bármilyen konzollal együttműködik a készülék. Xbox 360, PlayStation 3, Wii... a lista csak nő és nő. A PC-s vásárlókat pedig az a tulajdonság vonzhatja legjobban, hogy nem kell driverekkel bíbelődni, ahogy összedugjuk a fülest a hubbal, minden automatikusan üzemelni kezd. Egyedül az ár miatt húzhatjuk a szánkat (34.990 Ft), de jó minőségű, alapjáraton multiplatform kivitelű fejhallgató kevés van a piacon, szóval, ha valaki mindenáron all-in-one készüléket venne, jól jár az Orionnal.

Eszköz: **multiplatform headset**
Info: **http://www.asus.com/hu/**
Ár: **34.990 Ft**

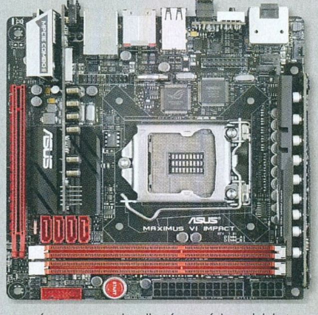
PC GURU INDEX 8.0

NEM AJÁNLJUK | **MEGFONTOLANDÓ** | JÓ VÉTEL

ASUS MAXIMUS VI IMPACT ALAPLAP

Miniatűr számítógépet összeállítani a hatalmas kínálattal megtámogatva ma már nem nagy kunszt, de házilag kicsi és mégis nagyon erős gépet építeni művészet. A komponensgyártók részéről figyelni kell a bővíthetőségre, a szabványokra, a szerelhetőségre, ráadásul a felhasználók minden, a normál ATX lapoknál megismert extrát elvárnak egy mini-ITX-es laptól is.

Az ASUS visszafogott lelkesedéssel esett neki az mITX-es prémiumlapok piacának, de ez a Z87-es chipkészlettel és az LGA1150-es platformmal végre megváltozik – nem is akárhogyan! Az ASUS a játékosoknak és tuningosoknak szánt RoG (Republic of Gamers) szériáját bővítette egy új modellel, ami jogosan tagja az elitlapok táborának. A Maximus VI Impact egy mITX-es, Z87 alaplap, amit a gyártó minden földi extrával felszerelt, és hozzáadta a különleges RoG extrákat is. Persze a méretszabvány az ASUS-t is köti, ám erre válaszul a mérnökök inkább vertikálisan építkeztek. A CPU-foglalat mellett egy passzív hűtésű kiegészítő nyáklapra került a feszültségszabályzó áramkör, ami egyben a kiváló tuninghajlandóságot is garantálja. A 2 DIMM-foglalat



természetesen tuningolható memóriamodulokat fogad, a lap alsó felén található PCIe x16-os helyre pedig akár a legerősebb videokártyát is beszerelhetjük – feltéve, hogy jól választottunk házat, és befér a hosszú VGA.

Az USB 3.0 és SATA6G portok mellett egy M2-es foglalatba illeszkedő, speciális kártyát is rejt a csomag, amibe miniatűr SSD-t szerelhetünk, valamint kihasználhatjuk a gyárilag szerelt Wi-Fi ac + Bluetooth 4.0 vezérlőt is. A dobozba rejtett másik kiegészítő kártyát rögtön ez mellé kell szerelnünk, ugyanis ez gondoskodik a hangrendszerről. Ennek központi eleme a többi RoG lapon is megtalálható SupremeFX chip, amihez prémium minőségű komponensek járnak, hogy egészen biztosan jó minőségű legyen a 7.1-es hang. Az Impact már méretéhez képest bámulatosan sok extrájával levett a lábunkról, és amikor a sebességtesztre került sor, akkor sem kellett csalódnunk. A mérnökök tényleg mindent megtettek, hogy mérete ellenére az Impact legyen az egyik leggyorsabb Z87-es lap, kiváló tuningszekcióval.

Persze azt a bravúrt, amire szükség volt az Impactnál, meg is kell fizetni. A 60 ezer forint egy mITX lapért nagyon sok, hiszen B85-ös lap már 20 ezerért is kapható. Ugyanakkor az Impacthoz adott extrák nem csupán prémium minőségűek, de valóban hasznosak is, nem is beszélve a jó teljesítményről és tuninglehetőségekről. Akinek mindegy, mekkora lesz a következő PC-je, válasszon inkább normál ATX-es lapot (például ASUS Maximus VI Hero), aki viszont egy belevaló, mITX-es ördögfiókát építene, az vegye a bevásárlólista elejére a Maximus VI Impactot!

Eszköz: **alaplap**
Info: **http://www.asus.com/hu/**
Ár: **63.990 Ft**

PC GURU INDEX 9.4

NEM AJÁNLJUK | MEGFONTOLANDÓ | **JÓ VÉTEL**

Windows 8.1

FRISSÍTVE, NEM ÚJRAÍRVA

[ÍRTA PROCI] MENNI VAGY MARADNI? TÜNTETNI ELLENE, VAGY BELETÖRŐDNI A VÁLTOZÁSBA? A WINDOWS 8 FINOMAN SZÓLVA SEM ROBBANTOTTA A PIACOT, A WINDOWS 8.1-BEN AZONBAN MINDEN (!) HIBÁT JAVÍTOTTAK – MEGNÉZTÜK, ÉRDEMES-E AZONNAL SZALADNI A BOLTBA AZ ÚJ OPRENDSZERÉRT.

A pontosan egy évvel ezelőtt megjelent Windows 8-tól rengeteget várt a Microsoft, de a tervből nem sok teljesült. Az elmúlt néhány évben a fókusz a PC-kről a mobileszközökre, a tabletekre és az ultrabookokra helyeződött, ahol érintőképernyőn irányítanak a felhasználók látványos appokat, amiket alkalmazásboltokból vásárolnak össze. Ehhez mindent meg is adott a Windows 8-ban a Microsoft, de ehhez új kezelőfelület, ökoszisztéma és oprendszer kellett, ami a klasszikus gépek esetében nem sok újdonságot hozott. A másik nagy gond, hogy minden 1.0-s vagy még inkább bétás volt, azaz jó néhány funkció túl fapadosra sikerült vagy hiányzott. Ehhez jött még a kétféle kezelőfelület és a köztük lévő nehéz átjárhatóság, a kb. üres app-áruház, a gyenge beépített programok és még sorolhatnánk – az eladási adatok magukért beszélnek, mondjuk a Windows 7-hez hasonlítva.

TABLETEN TÖKÉLETESEN MUZSIKÁL A WINDOWS 8.1, DE AZ ASZTALI PC-T HASZNÁLÓ JÁTÉKOSOKNAK NEM BIZTOS, HOGY MEGÉRI LEVÁLTANI A 7-ES VERZIÓT

Egy év azonban nagy idő, és a fejlesztők ezalatt rendbe szedték az operációs rendszert, újraírták a problémás appokat, hozzáadták azokat a funkciókat, amiket hiányoltak a felhasználók, majd mindezt egyetlen, letölthető alkalmazásként elérhetővé tették minden Windows 8 felhasználónak – teljesen ingyen. Természetesen megjelenésének pillanatában azonnal rávetettük magunkat mi is, és kipróbáltuk a Microsoft nagy reménységét.

WINDOWS 8.1 – A TÁBLABARÁT

A Windows 8 elterjedését a hiányosságok mellett az is hátráltatta, hogy egyszerűen nem jöttek az olcsó, 100 ezer forint alatti táblagépek, miközben az Apple és a Google ebben a kategóriában tarolt. A Windows 8.1 megjelenésével szinkronban azonban az Intel új ultramobil rendszere, az Atom jelzésű Bay Trail is megjelent, ami olcsó, keveset fogyaszt, nagyon gyors, és nem mellesleg x86-os. Nem is csoda, hogy nagyjából mindegyik gyártó bejelentett egy vagy több Bay Trailes Windows 8.1 tabletet az új OS indulásakor.

A táblagépeknél a Windows 8.1 kezdőképernyője egy igazán hasznos újdonság, akár az iPad-eket, akár az androidos táblákat nézzük. A színes élőcsempék rengeteg információt elárulnak azonnal, az appok gyorsan indulnak és könnyen kezelhetők, az osztott képernyőn pedig egyszerre többet is kényelmesen futtathatunk. Mindehhez a 8.1-ben sokkal nagyobb szabadságot kapunk. A személyre szabható háttérkép fontos újdonság, de többféle színsémát is választhatunk, a csempéket a Windows Phone 8-ból ismert módon rendezhetjük, illetve megjelentek az 1x1-es és a 4x4-es csempék is, amikkel igazán otthonossá varázsolhatjuk tabletünket, vagyis Windows 8.1-es rendszerünket.

A klasszikus asztalra váltva a fanyalgók minden bizonnyal sokkot kapnak, hiszen a bal sarokban egy „Start menü" gomb jelent meg. Ám bármennyire is Windows-gomb ez, ne várjunk felugró ablakot és menübe rendezett programokat – amint megnyomjuk vagy rákattintunk, a kezdőképernyőre, a csempék közé jutunk vissza. Szerencsére ez még finomítható, így ha ennek a Start gombnak a helyi menüjéből a tulajdonságokat választjuk, beállíthatunk néhány roppant hasznos funkciót. Például indíthatjuk gépünket azonnal a klasszikus asztallal, korlátozhatjuk a Charms sávot, és

megadhatjuk, hogy a Start gombra kattintva ne a kezdőképernyő, hanem például az alkalmazásainkat listázó képernyő jelenjen meg.

Fontos újdonság az újratervezett keresés. Amint elkezdünk gépelni a kezdőképernyőn, a rendszer azonnal keres gépünkön, leveleinkben, dokumentumainkban, a beállításokban és a Bing segítségével a neten is. Ha entert nyomunk, egy speciális találati oldal jelenik meg, ahol minden kategóriában, betekintőkkel, weboldal-előnézeti képekkel együtt megkapjuk a találatokat.

ÚJ APPOK, SKYDRIVE, GÉPHÁZ

A Windows 8.1-be alapjaiban újraírt appok is kerültek. Az első és legfontosabb itt, hogy a Posta alkalmazás végre használható és tényleg jó

A 8.1-es frissítés szerencsére nem kerülte el az alkalmazásokat sem, számos hiba javításra került, és a korábban meglehetősen körülményesen vagy egyáltalán nem működő appok miatt ezúttal már nem fogunk agyvérzést kapni...

Hiába kaptuk vissza a „Start menüt", a fejlesztők csak trollkodnak velünk, hisz a gomb visszavisz minket a csempékre

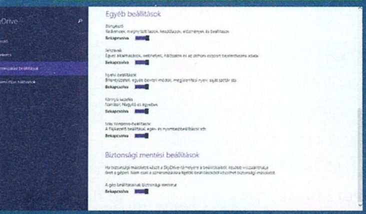
levelezőprogram. A másik a Messenger hiánya – helyét a Skype vette át, ami az egyik legjobb és legelterjedtebb chatapplikáció temérdek hasznos funkcióval. Javultak a fényképeket, zenéket, videókat kezelő appok is, valamint kapunk új alkalmazásokat. Az alapszintű, de hasznos számológép, hangrögzítő és riasztó mellett RSS-támogatást kapott a hírolvasó, és megjelent az Olvasólista is. Utóbbiba sokféle appból elküldhetjük az érdekesnek talált cikkeket, PDF-eket, híreket, leveleket, és később innen indulva elolvashatjuk mindet. Új Internet Explorert is üdvözölhetünk, 11-es verziószámmal. Az app mód könnyebben kezelhető, a böngésző gyorsabb, a biztonság nagyobb és a kompatibilitás is jobb – használható alkalmazás lett az IE11, ami ráadásul szinkronizálja adatainkat az MS fiókunk segítségével minden Windows 8.1-es eszközünk között.

Két, nagyon-nagyon fontos újdonság is került a 8.1-be, amik minden másnál fontosabbak. A SkyDrive integráció végre olyan, amilyennek lennie kell. A fájlnézegetőben beállíthatjuk a fájlok offline szinkronizációját, valamint rendszerünk automatikusan ide menti minden beállításunkat, képeinket stb. Ha egy új eszközt állítunk csatasorba, elég, ha megadjuk MS fiókunkat, és a SkyDrive minden beállításunkat (még a csempék helyét és a háttérképet is!), appjainkat, fájljainkat szinkronizálja az új táblagépre vagy PC-re. További újdonság a teljesen átalakított Gépház, ahol már kétszer-háromszor több beállítást találunk, mégis könnyebb eligazodni benne. A csoportosítás sokkal jobb, a leírások érthetőbbek, és mindent a logikus helyén találunk. Kapunk egy erős appkezelő részt és keresőt is, és nem igazán kell már átváltani a klasszikus Vezérlőpultba.

BIZTONSÁG

Noha kapaszkodik felfelé a hackerek toplistáján az Android, a Windowst még mindig többen támadják,

A SkyDrive szolgáltatás végre megkapta a szükséges frissítést, így már tényleg kényelmes a használata



ezért a védelemnek is erősnek kell lennie. A Windows 8.1 alapszintű vírusirtója és tűzfala mellett megkapjuk a SmartScreen szűrőt, az IE11 alapértelmezetten biztonságos módban, a követés letiltásával indul, és az ActiveX kezelést is biztonságosabbá tették. Az új rendszer képes minden eszközünket kompletten titkosítani, így ha elvesztenénk, nem kell azért aggódnunk, hogy a tárolóról kimentik személyes adatainkat. Ide tartozik az is, hogy a rendszer már automatikusan frissíti appjainkat, ezzel nem kell vesződnünk többé.

GURU-TESZT

A Windows 8.1 tesztje során sokkal több kellemes meglepetés ért minket, mint amennyire számítottunk, ennek ellenére nem rohantunk körbe azonnal a szerkesztőségben, hogy minden gépre felpakoljuk az új rendszert. Táblagépen kipróbálva elsőre megkedveltük az új, sokkal jobban személyre szabható, kézre álló felületet. A színes és információban igencsak gazdag kezdőképernyő nagyon hasznos táblagépen, az x86-os kompatibilitás pedig tökéletes. Ami régi programokat próbáltunk, mindet sikerült futtatni, akár Windows 7-es, akár régebbi, XP-s szoftverről volt szó.

Asztali PC-n játszottunk egy keveset a kezdőképernyővel, nagyon örültünk neki, amikor a frissen telepített rendszer pár pillanat alatt minden beállításunkat átmentette a Windows 8.1-es táblagépről, és kipróbáltuk az osztott képernyős app megjelenítést is. Itt a Windows 8.1 már akár 3-4 vagy még több appot is képes megnyitni egy képernyőn (felbontásfüggő), ami igazán hasznos és szerethető funkció. Aztán, ahogy kezdtük a szokásos programjainkkal belakni a rendszert, egyre több időt töltöttünk az asztalon, míg végül beállítottuk, hogy rögtön így induljon a rendszerünk. A start menü eleinte hiányzott, de hamar megszoktuk az alkalmazáslistát, és vígan használtuk a rendszert – pont úgy, mint előtte a Windows 7-et. Talán egy kicsit gyorsabb lett minden, beleértve az indulást is, de ezt leszámítva ugyanazt a felhasználói élményt kaptuk.

LASSAN A FRISSÍTÉSSEL!

A Windows 8.1 az, amit egy éve, a Windows 8 megjelenésekor vártunk. Felhasználóbarát, jól kezelhető, gyors rendszer, vállalható, de a konkurenciához képest még mindig harmatos app-áruházzal. A SkyDrive-integráció szuper, a kezdőképernyő szintén, és aki táblagépet vesz mostanában, mindenképpen nézze meg a Windows 8.1-es modelleket – az x86-os kompatibilitás komoly fegyver. Aki azonban asztali PC-t vagy notebookot használ, előbb-utóbb észre fogja venni, hogy a klasszikus asztalon dolgozik, feltelepíti a szimpla Skype klienst, egy másik böngészőt (vagy az IE11-et asztali módban), weben levelezik, ott intézi a Facebookot, Twittert stb., és minden programját áthozza a Windows 7-ről. Így pedig ugyanazt kapja, mintha Windows 7-et használna. Ezzel nem azt mondjuk, hogy rossz a Windows 8.1, de Windows 7-ről frissíteni egy hagyományos PC-n nem sok értelmét látjuk jelenleg. Aki meg mindig XP-t futtat, annak abszolút előrelépés az új rendszer, de készüljön fel egy laposabb tanulási görbére – fojtóan sok lesz az újdonság. Windows 8 tulajok azonnal menjenek az Áruházba és frissítsék rendszerüket – megéri!

JÁTÉKOS EXTRÁK

A csempés világban is komoly szerep jut a játékoknak, noha ez az Áruház kínálatán ez még nem igazán látszik meg. Van jó pár ingyenes játék, van több free-2-play rendszerben játszható, na meg fizetős, nagyobb nevek, de a felhozatal (még) sehol sincs az iOS-hez vagy az Androidhoz képest. Ami azonban van, ott találunk néhány extrát. Például sok játék az online MS fiókunkat használja mentéshez, így a munkahelyi gépen elkezdett játékot a buszon már a táblagépünkön folytathatjuk, hogy végül az otthoni PC-nken fejezzük be. A játékok az Xbox rendszerbe is csatlakozhatnak, így elérik avatárunkat, pontjainkat, barátaink listáját és eredményeit stb. Mindehhez Xbox modern app is jár. Legalább ennyire fontos a Play to vagy a Miracast technológia. Ha megfelelő wifi-vezérlővel és videókártyával felszerelt tabletünk vagy PC-nk van, mindössze egy gombnyomással kiküldhetjük okostévénkre vagy Xbox 360-unkra a képet, és ott folytathatjuk a filmek és képek nézegetését vagy éppen a játékot – a tablet wifin streameli a képet a hálózatra kapcsolt tévénkre, Xboxunkra. Ha pedig egészen mostanáig fanyalgásnak hangzott volna ez az írás, elmondjuk, hogy konkurenseivel ellentétben a Windows 8.1-es tabletre egy gombnyomással telepíthetjük a Steam klienst, és innentől a játékkínálat a szegényesből máris briliánsan fojtogatóvá válik – csak kár, hogy nincsen Steam modern app Windows 8.1-re.

GURU VS. WINDOWS 8.1

Teljesen elégedettek vagyunk az új MS rendszerrel, sok hasznos újdonságot próbálhattunk ki, amik táblagépen nagyon jól mutatnak. Ugyanakkor PC-s játékhoz (meglepő módon) Windows 7-es PC-ket használunk, és köszönjük szépen, ezzel tökéletesen elégedettek is vagyunk.

ÁLOMPC

GURU

MEMÓRIA-ŐRÜLET

Közeleg a karácsony, ami az új PC-k, kütyük és gépbővítés ideje. Az egyik legkézenfekvőbb és bevett bővítés, ha több rendszermemóriát szerelünk a gépbe. Egy 8 GB-os upgrade nem is olyan rég még kb. 10 ezer forintból megoldható volt, ám ezek az idők sajnos elmúltak. Az árak már hónapok óta csak emelkednek, így két 4 GB-os modulért ma már elkérnek 20 ezer forintot is, ami rengeteg pénz. Pedig memória minden gépbe, tabletbe, telefonba kell, azaz ha a memória drága, a gépek is drágábbak. Ennél jobb hír, hogy a többi alkatrész ebben a hónapban olcsóbb lett, így az alaplap, a videokártya és az SSD is. A HDD-k ára nem változott látványosan, de a jelenlegi árak már elég alacsonyan vannak ahhoz, hogy ez ne jelentsen gondot.

BASIC

Egy hónapja leváltottuk a belépő játékoskonfig alapjait a legújabb Intel Haswell platformra, ami szerencsére már most olcsóbb lett egy leheletnyit. Ezzel az alapgéppel minden probléma nélkül indíthatjuk akár Full HD felbontás és közepes/magas részletesség mellett a játékokat – a 2 GB-os Radeonon el fog futni minden. Persze lehetne feljebb is lépni, mondjuk HD7850/7870-ig, de itt már a gép egyéb elemeit is frissítenünk kellene. Ezek közül a HDD-re és a memóriára lehet érdemes költeni, ha még marad egy kis spórolt pénzünk, vagy egy SSD-t szerelni a gépbe, ami a legjobb nitro lenne a BASIC konfignak.

Alaplap	MSI B85M-E45	18.800 Ft
Processzor	Intel Pentium G3430	22.700 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× Kingmax 2 GB DDR3-1600MHz	12.100 Ft
Videokártya	Gigabyte Radeon HD7790 2 GB	34.200 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	15.500 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	M-Tech FM12A-BK	5.200 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	9.000 Ft
Összesen		121.800 Ft

GAMER

Az AMD AM3+ platform stabilan tartja helyét, ezért ennél a középkategóriás konfigurációnál a videokártya az érdekes kérdés. A GTX 660 Ti-t még meghagytuk a gépben, noha tisztában vagyunk vele, hogy kifutó modell. Ennek ellenére kiváló ár/érték arányt képvisel, és extraként a Batman játék is jár hozzá. Jó alternatíva helyette a Radeon HD7950, amit már 65 ezer forintért megkapunk, ráadásul több, teljes verziós játékkal. Nem akartunk sem a CPU-ból, sem a VGA-ból lejjebb adni, pedig égető szükség lenne egy SSD-re ebben a gépben. Egy Samsung 840 EVO 120 GB-os SSD ideális lenne, és a rendszer mellett 1-2 aktuálisan játszott játékunk is elférne rajta.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	22.800 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	28.000 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	5.800 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX XMP DDR3-1600	21.200 Ft
Videokártya	ASUS GTX660 Ti DC2 2 GB	60.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	15.500 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.700 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	12.700 Ft
Összesen		181.000 Ft

ULTRA

A csúcskonfigon sem változtattunk ebben a hónapban, így az új Radeon R9 280X-et sem vetettük még be. Ennek egyik oka, hogy nem is igazán lehet még kapni a hazai boltokban, mert az első szállítmányokat pillanatok alatt elkapkodták. Az alaplapon sokat gondolkoztunk, végül maradtunk a Gryphonnál, ami árban és szolgáltatásokban is jól egyensúlyoz a közép- és felső kategória határán. Ha szeretnéd, valamivel többért Maximus VI Heróra vagy MSI Z87-GD65 Gamingre válthatsz, ahol nagyobb tuningpotenciált és jobb hangkodeket kapsz. Ha csak némi optikai tuningra vágysz, vásárold meg kb. 10 ezer forintért a Gryphonra a Thermal Armor Kitet!

Alaplap	ASUS Gryphon Z87	41.800 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	59.200 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	12.500 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX XMP DDR3-1600	21.200 Ft
Videokártya	Gigabyte GV-N770OC 2 GB	102.500 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	21.700 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	42.200 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	CORSAIR Carbide Series 200R	15.300 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	17.200 Ft
Összesen		337.900 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Noha már szinte bármelyik boltban elérhetők a nagy kapacitású SSD-k, még maradtunk a 120-250 GB-os modellek világában, elsősorban az árak miatt. Ez persze nem tart majd soká, és az SSD-k fejlődését látva biztosak vagyunk benne, hogy fél-egy év múlva már akár dupla ekkora kapacitást szerelhetünk gépünkbe hasonló árakon. Itthon a leggyakrabban Samsung vagy Kingston SSD-t választanak a vásárlók, pedig érdemes egy pillantást vetni például az Intel és OCZ tárolóira is. Ezek megbízható és jó árazású - de a Samsungnál valamivel drágább - modellek MLC NAND flashsel, ráadásul utóbbinál egyedi fejlesztésű, hatékony vezérlőchipet alkalmaznak.

KINGSTON
SSDNOW KC300
120 GB
27.500 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 EVO 250 GB 42.200 Ft

VGA

Kopnak ki a piacról a GeForce 600-as és a Radeon HD7000-es modellek, pedig még mindig jól járunk egy ilyen kártyával, arról nem is beszélve, hogy az új modelleken (közel) ugyanilyen GPU-k dolgoznak. A régebbi GeForce-ok az áruk, a régebbi Radeonok pedig az áruk és a hozzájuk adott játékok miatt számítanak nagyon jó vételnek. A belépőszintű és középkategóriás konfignál még régebbi modelleket alkalmaztunk, de várhatóan 1-2 hónap múlva ezek kikopnak a piacról. Szerencsére az új modellek is jó ár/érték arányú kártyák, így aki lecsúszik például egy GTX 660 Ti-ről, még mindig választhatja a Radeon R9 270X-et vagy az alig drágább GeForce GTX 760-at.

MSI RADEON
R7950 3 GB OC
65.400 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte GV-N7700C 2 GB 102.500 Ft

MONITOR

A videokártyáknál generációváltás volt idén ősszel, de a GPU-k maradtak, csak minden árszegmensbe eggyel erősebb modell került. Ez azt jelenti, hogy ma már egy 50-60 ezer forintos VGA-val is könnyedén meghajthatunk egy Full HD-s monitort, legyen szó bármelyik játékról. A 80-100 ezer forint körüli modellekhez már WQHD felbontású, 27 colos monitor dukál, ám sajnos ezeknek az ára még nem csökkent 100 ezer forint alá. Remélhetően hamarosan a nagy felbontású AH-IPS-es és ad-PLS-es panelek is megérkeznek, és akkor végre túlléphetnek a játékosok a Full HD felbontáson.

LG
27MA53D-PZ
85.200 Ft

ALTERNATÍVA Samsung S24C570HL 57.900 Ft

MEREVLEMEZ

A bal oldalon található Ultra konfigunk másodlagos tárolójának még a szokásos, 5400 RPM-es, WD Green merevlemezt ajánlottuk, de aki sokat használja a HDD-t, annak érdemesebb a 7200 RPM-s, határozottan gyorsabb WD Blue modellt választania. Mielőtt azonban megvásárolnád a 2 TB kapacitású merevlemezt, mindenképpen számold ki a hasonló tulajdonságú, 3 TB-os merevlemez forint/GB mutatóját is, mert lehet, hogy ezzel jobban jársz, és hiába az óriási kapacitás, úgyis meg fogod tölteni értékes tartalommal minden négyzetcentiméterét!

WD
Caviar Blue 1 TB
15.500 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Green 3 TB 30.600 Ft

ALAPLAP

Az elmúlt években sokat javult az alaplappiac, és már kisebb a kontraszt drága és olcsó modellek között. Ma már egy 20-30 ezer forintos alaplapon is megkapjuk a fontosabb szolgáltatásokat, és tuningra is rábírhatjuk ezeket a modelleket. Persze azért még marad kiváltsága a drága lapoknak, így például a jobb hangkodek és áramkör, az Intel LAN vezérlő, a jobb, és a tuning miatt túlméretezett áramköri komponensek, valamint a gyorsabb memóriamodulok támogatása. Persze tuningolni csak kevesen szeretnének, nekik pedig kiváló választás, ha az 50-60 ezer forintos lapok helyett egy 20-30 ezres modellnél megállnak, a maradék pénzt pedig erősebb videokártyára vagy nagyobb SSD-re költik.

MSI
B85M-E45
18.800 Ft

ALTERNATÍVA Gigabyte GI.Sniper A88X 27.200 Ft

PROCESSZOR

Hiába az erős, 100 ezer forintos VGA és a csúcskonfignak épített PC, egy bizonyos szint felett egyszerűen nem éri meg méregdrága CPU-t vásárolni. Ez legjobban az LGA-2011-es modellekre igaz, hiszen nagyon kevés olyan felhasználó van, aki valóban kihasználna ekkora számítási kapacitást. Ha nagyon erős gépet szeretnél, ideális választás a Core i7-4770K, de a felhasználók többségének a Core i5-4670K is tökéletesen elegendő lesz. Ha nem akarsz tuningolni, még a „k" jelölésű modellre sem lesz szükséged, így akár további 10 ezer forintot spórolhatsz úgy, hogy igazából nem csökkent idegesítően géped teljesítménye.

AMD
FX-8320
37.900 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4670K 59.300 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

HŰTÉS

Szia! VGA hűtéssel kapcsolatban szeretném a segítségedet kérni. A gépemet 99%-ban munkára használom, ami esetemben főleg CG-t jelent. A renderelést az Otoy programja, az Octane végzi. Ez a „hagyományostól" eltérően nem a processzort, hanem a GPU-t használja renderelésre, és csak Nvidia kártyákkal működik.

A konfig:
Ház: Antec three hundred two
Alaplap: Asrock P67 Extreme 6
Memória: 8 GB (2 db 4 GB-s modul)
Processzor: Intel Core i3-2100
VGA: Gigabyte GTX 580 + MSI Twin Frozr II/OC GTX 580 + Asus DirectCU II GTX 670
táp: Thermaltake Smart M850W
+ 2 db HDD és 1 db SSD

A géppel alapvetően nincs problémám. Tökéletes és stabil, még akkor is, amikor mindhárom GPU 99-100%-os terhelésen fut hosszú órákon keresztül. A ház, az alaplap és a VGA kártyák mérete és kialakítása miatt legfelül a Gigabyte, középen az MSI, és legalul az ASUS kártya van beépítve. A monitorok az alsó slotban lévő 670-esre vannak csatlakoztatva.

A szűkös hely ellenére a gyári hűtések is boldogulnak a keletkező hőmennyiséggel (ilyenkor a hideg időben simán le lehet kapcsolni a fűtést a szobában), de úgy gondolom, hogy hosszú távon jobb lenne valamit kezdeni legalább a két 580-as hűtésével, egyrészt azért, hogy lerakhassam őket a két alsó slotba, másrészt azért, hogy a Gigabyte ne tekerjen folyamatosan 100%-os fordulatszámon. A processzoron a gyári hűtő van, sem azt, sem a CPU-t nem tervezem fejleszteni, mert az én esetemben nem feltűnő a gyengesége (vagy legalábbis én nem látom hátráltató tényezőnek, de simán lehet, hogy egyszerűen vak vagyok). A kérdésem tehát röviden az, hogy milyen hűtési megoldást, vagy konkrét típust tudnál javasolni a két 580-as hűtésére? Az új hűtéshez elég lesz a mostani tápom teljesítménye? Van bármi más ötleted, hogy mit fejlesszek vagy alakítsak át? Segítségedet előre is köszönöm! Üdv **ÁKOS**

Kedves Ákos!

Nehéz kérdés, ugyanis ha a gyári hűtőket egy másik léghűtésre cseréled, akkor azok a videokártyák egymáshoz való közelsége miatt jó eséllyel nem a házból kifelé viszik majd a felmelegedett levegőt, hanem belül fogják keringetni, ami szintén nem egy jó megoldás. A vízhűtés szóba jöhetne még, de két ilyen monstrum esetében a legolcsóbb megoldások nem feltétlenül játszanak. Én azt mondom, hogy érdemes lenne megfontolni azt, hogy eladod a két legrégebbi kártyát (GTX 580), és helyükre olyanokat veszel, amelyek számítási teljesítményben nagyjából egy szinten vannak velük, viszont sokkal-sokkal kevesebbet fogyasztanak, ez által valószínűleg kevésbé is melegszenek és halkabbak is (nyilván utóbbi azért valamennyire gyártó függő is). Példának okáért a GTX 660Ti már simán eléri a GTX 580 szintjét, cserébe kártyánként olyan 80 W-tal eszik kevesebbet csúcsra járatva, ami két darabnál már ugye 160 W. Talán még a GTX 660Ti-nél is jobb a teljesítmény/fogyasztás mutatója a GTX 760-nak, de csak azért, mert minimálisan gyorsabb elődjénél. A tápegységed ebben az esetben biztos, hogy elég lesz, hiszen a rendszer fogyasztása maximális terhelés mellett közel 200 wattal csökken; ha a vízhűtés mellett döntesz (aminek én nem látom értelmét ebben az esetben), akkor viszont nő valamennyivel a mostanihoz viszonyítva, de nem számottevően.

PROCESSZOR- ÉS VIDEOKÁRTYA-CSERE

Kedves Hardver mentőöv rovat! Szeretném a gépemet felfejleszteni ahhoz, hogy normálisan tudjam futtatni minimum közepes grafikai beállításokkal a Battlefield 4-et, de aggódom, hogy a mostani gépem nem lesz képes rá, sőt, azt érzem, hogy a gépkonfigurációm már a nextgen játékokhoz elavult.

A gépem:
Alaplap: AMD M4A77T
Processzor: AMD Athlon X2 255 3.1 GHz
Videokártya: AMD Radeon HD 5570
Memória: 2x2 GB, mindkettő DDR3-as

Ez a konfigurációm van úgy körülbelül 2 éves, és szeretném megtudni, hogy milyen processzort vagy videokártyát vegyek, aminek 10 és 20 ezer körül mozog az ára?

Válaszod nagyon szépen köszönöm.
Hű olvasótok, **TAMÁS**

Kedves Tamás!

Az a szomorú hírem van, hogy a videokártyádat mindenképpen cserélni kell, ugyanis a Battlefield 4 hivatalos minimum gépigénye egy 512 MB-os Radeon HD 3870-et ír elő, amelynél a HD 5570 biztos, hogy nem gyorsabb látványosan – ha egyáltalán gyorsabb nála. Memóriából a 4 GB szintén a minimum, de az ugye megvan. Processzorból egy 2.8 GHz-es Athlon X2-t írnak elő, azt is teljesíti a rendszered, bár az ajánlott négymagos Intel, illetve hatmagos AMD központi egységtől sajnos igencsak messze van. A fejlesztők által ajánlott videokártya a játék optimális futtatásához egy Radeon HD 7870/GeForce GTX 660, de egyik sem jön ki 20 ezer forintból. Ami viszont nagyjából kijön, és jelen pillanatban jó választásnak tűnik, az a Radeon HD 7750, illetve az R7 250 (ez gyakorlatilag megegyezik az előzővel, csak a mostani generációváltásnál átnevezték és újracsomagolták). Mindkettő egyaránt 22-23 ezer forint körül már hazavihető, akár 2 GB memóriával is. Ha mindenképpen csak egy alkatrészhez nyúlhatsz, akkor az a videokártya legyen, ugyanis hiába vennél egy jóval erősebb processzort, sajnos a HD 5570-et már a mostani is kihajtja, így drasztikus változást nem vennél észre.

ALAPLAPKÉRDÉS

Helló! A gépemet szeretném felújítani, csak egy a gondom: nem értek az alaplapokhoz, és ebben szeretném a segítségedet kérni. Jelenlegi konfigurációm:

Intel Core 2 Duo E7500
Kingmax Klee88f-8b (2x2 GB DDR2 800 MHz)
Sapphire Radeon HD6770
Gigabyte GA-EP43-UD3L
Samsung HD502HJ
LC Power PSU-LC420H-12 PFC 420W
TSSTcorp CDDVDW SH-S222A ATA Device

Na, most a tervem az lenne, hogy beújítsak egy AMD FX processzort a 8000-es szériából, valószínűleg egy 8120 lesz az, és mellé 2x4GB 1600 MHz-es RAM-ot. A vak is látja, hogy ez az alaplap már nem jó hozzá, és mivel ugye én nem nagyon értek az alaplapokhoz, meg a többihez is csak basic a tudásom, ezért kérném a segítségedet, hogy ajánlj nekem egy alaplapot 15 ezer körül! Előre is köszi! **DEREK**

Kedves Derek!

Alapvetően AMD 760G lapkakészlettel szerelt alaplapokat fogsz találni ebben az árkategóriában, amelyek ugyan megfelelőek, de elég régi alapokra támaszkodnak. A jövőt illetően talán szerencsésebb pár ezer forintot hozzácsapni

a büdzséhez (esetleg eggyel lassabb processzort venni, az az 100-200 MHz úgysem számít sokat), és az AMD 970 alapúakra rámenni. 17-19 ezer forintért már kisebb túlzással válogatni is lehet közöttük, talán az Asrock 970 Extreme4, esetleg az Asus M5A97 R2.0 az, amellyel a legkevesebb gond lehet.

GÉPVÁSÁRLÁS

Üdv, PC Guru! Még idén esedékes lenne egy új gép vásárlása, de nem vagyok annyira otthon a témában.

Az eddigiek:

Alaplap: ASROCK A75M-DGS (15.000 Ft)
Processzor: AMD FX 8320 (40.000 Ft)
CPU hűtő (ha kell): Antec Tricool 92mm (1500 Ft)
Videokártya: Asus GTX660 (nem a TI) (57.000 Ft)
RAM: A-Data 2x4GB 1333mhz DDR3
Ház: Kolink CXAN1802A (8500 Ft)
Táp: Akyga Basic 500W (5000 Ft)

A kérdésem igazából annyi, hogy van-e jobb ötletetek valamelyik alkatrészre, van-e szükség a procinak az erősebb FX-8350-re, kell-e a 8 GB RAM, mert ha nem, akkor hanyagolnám, elég a 4 GB. És még annyi, hogy a VGA jó-e, vagy kell a Ti? Az egész ne nagyon legyen több 180.000-nél, max. 200.000-nél.

Segítségeteket köszönöm: **GÁBOR**

Kedves Gábor!

Először is ott kezdődik a probléma, hogy az általad kiszemelt alaplap és processzor nem kompatibilis egymással, ugyanis a foglalatuk/tokozásuk eltérő (Socket FM-1 vs. Socket AM3+). Ennélfogva vagy az alaplapot, vagy a processzort kell kicserélni, gyanítom, hogy az utóbbihoz ragaszkodnál inkább. Socket AM3+ foglalatú alaplapból is gyárt az A75M-hez hasonlót az Asrock, ilyen például a 880GM-LE FX. Ami a videokártyát illeti, nos, vagy rossz helyen (boltban) keresgélsz, vagy simán csak elnézted a típus-megjelöléseket (esetleg valami spéci példányt találtál), de a sima mezei GTX 660 nem kerül többe 44-47 ezer forintnál, a Ti változat is megáll itt-ott 60 ezer forint alatt. Ha a büdzsében 57 ezer forinttal kalkuláltál, akkor érdemes az erősebbik változatot venni, nagyjából annyival gyorsabb, amennyivel többe is kerül. Amin semmiképpen nem spórolnék, az a memória (igen, kell/ajánlott ma már a 8 GB, ha komolyan játszani szeretnél), és még inkább a tápegység, hiszen utóbbi felel minden alkatrész tápellátásáért, így szerepe kiemelkedő fontosságú. Nekem speciel az Akyga egy noname gyártónak tűnik, hiszen 2004-es megalapítása óta LCD monitorokkal és mp3 lejátszókkal is foglalkoztak, míg tápegységeket 2007-ben kezdtek el árusítani, és elsősorban a belépőszinten igyekeznek lavírozni. Egy FSP, Corsair vagy Coolermaster táppal nekem nyugodtabban telnének az éjszakáim, igaz, bármelyikre esik a választás, a tervezett 5 ezer forintnak legalább a duplájával érdemes számolni.

GÉPFELÚJÍTÁS

Hali, PCG team!

A segítségeteket kérem, mert a mostani gépem totál behalt, és most szeretném felújítani! (Konkrét dolgokat nem tudok róla írni, csak azt, hogy a VGA egy ATI Radeon HD3850).

Amit akarok (és javasoltak), hogy a CPU-t, az alaplapot és a memóriát cseréljem ki benne. A kérdésem a következő: ti mit javasoltok, mit kéne belerakni? Ugye a VGA, a táp és a hűtés is adott. Én egy 4 magos procira gondoltam (erősen gamer gépként használom, olyanra, mint az NFS: The Run, World of Tanks, War Thunder Tanks, és ha elég erős lenne, bepróbálkoznék a Battlefield 4-gyel is).

A keret legalább 55k Ft, a legeslegmagasabb összeg kb. 70k Ft volna.

Előre is köszönöm a válaszokat! A Guru legyen veletek!

Kedves Tamás!

Először is nem tudom, mit jelent pontosan az, hogy „behalt", de biztos, ami biztos, én kipróbálnám az alkatrészeket, hogy tényleg mindegyik működik-e azok közül, amiket nem akarsz kicserélni. A Radeon HD3850 az alacsonyabb órajelű változata annak a HD3870-nek, amelyet a Battlefield 4 futtatásához minimum követelménynek megszabtak a fejlesztők, ami azt jelenti, hogy nagyon alacsony grafikai beállítások mellett fogod tudni csak futtatni a játékot, amelybe a felbontás is beletartozik. 55 ezer forintból messzire nem jutsz sajnos, ugyanis ha négymagos processzorra fáj a fogad, az alaplappal együtt legalább 35-40 ezer forintba kerül, és a fennmaradó összegből gyakorlatilag a memóriát (4-8 GB, igénytől és pénztárcától függően) tudod még megvenni. Kicsit felborítod az egyensúlyát a gépednek, ugyanis a processzor friss lesz, míg a videokártya borzasztóan elavult (a HD3850 egy hatéves VGA). A mostani kínálatból én legalább egy Radeon HD7750-et/R7 250-et vennék, de ezek 22-25 ezer forintba kerülnek. A 70 ezer forintos maximalizált keretbe így csak akkor férsz bele, ha a többi alkatrészen spórolsz egy keveset, ami a gyakorlatban 4 GB DDR3-as memóriát, egy AMD A8-5600K processzort és egy szimpatikus A75 lapkakészlettel rendelkező alaplapot jelent. A processzorban található egy integrált videokártya is, amely elméletileg képes együttműködni a feljebb ajánlott HD7750-nel/R7 250-nel is, bár az AMD nem rendelkezik hivatalos kompatibilitási listával arról, hogy az egyes integrált grafikus vezérlőkhöz mely dedikáltak párosíthatók, csak ajánlásokat fogalmaz meg.

SSD VS. HDD

Kedves PC Guru!
Az a kérdésem, hogy melyik éri meg jobban: egy Kingston V300 120 GB SSD vagy egy 500 GB merevlemez? Ezeket (az egyiket) a PC Guru által összeállított Steam Boxomba szeretném beszerelni.

Válaszotokat előre is köszönöm: **B.MÁTÉ**

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Kedves Máté!

Ha nem telepítesz sok játékot egyszerre, akkor egyértelműen az SSD éri meg jobban. Ha azonban tárolni is szeretnél fotókat, zenéket, videókat a Steam Boxon, akkor idővel kevés lehet a 120 GB, másrészt a folyamatos írási műveleteket nem igazán szeretik a flashmemória lapú meghajtók, így az SSD sem.

ÚJ GÉP 4 ÉV UTÁN

Sziasztok!

2009-ben vásárolt gépemet szeretném lecserélni, ezzel kapcsolatban van szükségem apró segítségre. Mivel akkor foglalkoztam a témával mélyrehatóbban utoljára, némileg lemaradtam. Kb. ezek az alkatrészek, melyeket kinéztem:

Alaplap: Asus Maximus VI Gene
CPU: Intel Core i7 4770 (valamelyik verzió, láttam van k meg s.)
RAM: valamilyen 12-16 GB
VGA: nos, főleg itt lenne szükségem tanácsra

Jelenleg egy ATI HD5970 (néhol 5990-nek hívták) kártya van a gépben. Minimum ez a teljesítmény kellene tovább is ATI-ban. Milyen kártya az, ami minimum ezt hozza? Valamint tápot is vennem kell, és mintha olvastam volna egy cikkben, hogy megint módosítottak a csatlakozón, meg gondolom a feszültségelosztásokon. Ebben is kérem tanácsotokat, mire figyeljek. Márkában Seasonicra gondoltam.
Köszönettel, **RAMOS**

A "K" utótag a szorzózármentességet, az "S" pedig az alacsonyabb fogyasztást (ennek megfelelően a valamelyest alacsonyabb órajelet is) jelöli a Core i7-ek esetében. A ma kapható Radeonok közül a HD5970 sebességéhez legközelebb a gyárilag tuningolt HD7970-ek állnak (ezek egymagosak, így a CrossFire hiánya miatt teljesítményük kiszámítható), a kétmagos HD7990 értelemszerűen már lényegesen gyorsabb nála, de egy kisebb vagyonba is kerül. Tápegységek terén régóta nem történtek nagyobb változások a csatlakozókat illetőleg, utoljára talán a 6 tűs PCI-Express tápcsatlakozókat cserélték 8 tűsre (visszafelé kompatibilisek), a Seasonic pedig igencsak jól csengő név a tápok között, úgyhogy bátran megveheted gyakorlatilag bármelyik terméküket. Memóriából nem érdemes 12 GB-tal vacakolni, vagy 8, vagy 16.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Tudom-tudom, a szent Levrov oldalpárhoz érve biztos, hogy egy emberként hördült fel minden olvasó, hiszen a jobb oldalon látható hirdetés miatt egyrészt nem jutott hely a hónap levelének, ráadásul még a szokásos levélmennyiség sem fért be a rovatba. Szánom-bánom bűnünket, de muszáj volt idetenni ezt a reklámot, mert enélkül nem telne a karácsonykor esedékes karib-tengeri nyaralásra, sem az új Ferrarira. Nincs mit tenni, az előzőnek már megint betelt a hamutartója. Szóval most az egyszer viseljétek ezt el a kedvemért, ígérem, hogy a jövőben többet nem fordul elő ilyen. Hacsak be nem telik újra a hamutartó...

EGY KIS EZ, EGY KIS AZ

Helló Bate!

Az alábbi dolgok forognak a fejemben mostanság a Guruval kapcsolatban:

1. Még nyáron, amikor egy kicsit unatkoztam, elkezdtem nézegetni a régi PC Guruk CD-mellékleteit. Tehát tényleg elég régieket. Nem tudom ti hogy vagytok vele, nekem azok nagyon bejöttek, és még most is több időt el tudok tölteni böngészésükkel, mint egy mostani DVD-melléklettével. Kedvenceim a shareware játékok voltak, de jók voltak a különböző rovatok is (Quake, autószimulátorok, stratégia, Forma-1, stb.), stb. Hangulata volt azoknak a CD-knek, és az az igazság, hogy ezt sokszor nem érzem a mostani DVD-knél.

2. Ezzel kapcsolatos a következő dolog. Emlékszem, hogy kb. 10 évvel ezelőtt, a CD-mellékleten szerepelt egy shareware játék. Talán FunRun volt a neve. Egy kis sárga/kék bogárhátúval kellett autókázni, elérni a várost. Útközben vigyázni kellett, nehogy ráfuss valamire, mert akkor „sérült a kocsid", és game over. Azt hiszem, hogy német fejlesztői lehettek, a játék legalább is ezt a nyelvet használta. A baj az, hogy sehol nem találom ezt a játékot, se a mellékleteken, sem a neten. Tudnál segíteni, van ötleted, hogy mi volt a játék pontos neve, és hol találhatnám meg?

3. Nagyon tetszik az a rovat, ahol régi játékokat mutattok be (Klasszikusok újrajátszva). Csak így tovább!

Most pedig jöjjön két olyan dolog, ami számomra kevésbé kedves, de az építő jellegű kritika jegyében szeretném őket a figyelmedbe ajánlani:

4. Nekem úgy tűnik, hogy mióta Bate vezeti a Levrovot, több az újságot dicsérő levél a rovatban, mint azelőtt. Nem mintha szolgáltatok volna rá, mert tényleg minőségi a lap, de szerény véleményem szerint az utóbbi időben több ilyen levél került be a magazinba a kelleténél.

5. Másik problémám a lap nyelvezetével van. Néha túl sok benne az anglicizmus. Különösképp bosszantó számomra az „addiktív", amit elég gyakran használtok. Szerintem kissé magyartalan ez a szó, és van rá elég sok szinonima, vagy másféle kifejezés amiket én előnyben részesítenék (pl. magával ragadó, vonzó, szenvedélyt keltő, rosszabb esetben függőséget okozó). Bár lehet, hogy csak a leendő (töri/magyar) tanár beszél belőlem... Ezen kívül az addikcióról nekem (és talán másoknak is) a szenvedélybetegségek, függőségek jutnak az eszembe. A szó kerülésével ezt a kellemetlenséget is mellőzni lehetne.

Ami azt illeti, lenne még valami, de azt inkább majd máskor. Az egy kissé összetett dolog, illő lenne egy teljes levelet szentelni neki.

Szóval majd még írok, és ha én is mondhatok ilyet, akkor: a Guru legyen veletek!

MARTIN

Szép hosszú levél, az ilyeneket szeretem (és nem csak azért, mert jól foglalják a helyet), továbbá kifejezetten érdekes témák sorakoznak egymás után, szóval lássuk is a válaszokat:

1. Az egyszer biztos, hogy a régi mellékletek jóval szerteágazóbbak voltak, mint a mostaniak, azonban ezzel kapcsolatban érdemes tudni azt is, hogy akkoriban ezeket a rovatokat több ember készítette (általában rovatonként egy), manapság pedig Chris felel az egész mellékletért, és az ő kapacitása is véges. Nem mondom, hogy jól van ez így, de próbáljuk úgy nézni a dolgot, hogy akkoriban például még nem voltak videotesztek, most pedig igyekszünk minden lemezre felpakolni legalább fél tucatot...

2. Isten látja lelkemet, én megpróbáltam neked levadászni ezt a játékot, de sem az emlékezetem, sem a Google nem tudott segíteni abban, hogy a kis sárga taxis móka nyomára bukkanjak. Ha tehát valaki tudja, hogy melyik játékról van szó, az ne habozzon, írja meg, én pedig továbbítom a választ Martinnak.

3. A múlt hónapban már fényeztem magam ezen rovat kapcsán, most inkább kihagyom, ellenben köszönöm a többiek nevében is, és garantálhatom, hogy egy darabig még biztos nem fog kikopni a „Klasszikusok újrajátszva" rovat a magazin hasábjairól.

4. Nem tagadom, amikor csak lehet, igyekszem a legjobb színben feltüntetni a magazint, de el kell hinned nekem, hogy a levelek beválogatásakor nem az az elsődleges szempont, hogy az olvasók minket fényezzenek. Egész egyszerűen többségében pozitív levelek jönnek, és amúgy sem riadok meg a kritikától, sőt, kifejezetten örülök, ha valaki építő jellegű észrevételeket tesz a magazinnal kapcsolatban.

5. Ezzel a ponttal viszont már vitatkozok, több okból is. Egyrészt az addiktív latin eredetű szó, nem az angolból vettük át, így az anglicizmus máris kiesett, ráadásul ez a kifejezés már elég rég beépült a nyelvünkbe, szóval, ha gond is lenne azzal, hogy túl sok jövevényszót használunk, akkor sem ez lenne rá a megfelelő példa. A használatát pedig azért sem érzem problémásnak, mert az addikció igenis jelen van a játékok világában, pozitív (még ha ez hülyén is hangzik elsőre) és negatív formában is. Amúgy ezzel kapcsolatban muszáj megjegyeznem, hogy jómagam is igyekszem kerülni a felesleges idegen kifejezéseket, de ami még ennél is fontosabb, hogy az újságot olvasószerkesztő]{redenc még nálam is jobban odafigyel erre *(sőt, vesszőparipám –]{r.)*, és tényleg törekszünk arra, hogy szép magyar nyelven juttassuk el hozzátok a cikkeinket. Nem azt mondom, hogy ez mindig sikerül 100%-ban teljesíteni, mert pont a játékok szubkultúrája az, ami tobzódik az angolból átvett szavakban, de mi azért tényleg igyekszünk mindennek a magyar megfelelőjét használni...

EMLÉKEK

Szia Bate!

Először is azzal kezdem, hogy most írok a Levrovba életembe először. Pedig veterán olvasó vagyok. Valamikor a ködös 2001-es évben vettem meg az első PC Gurum. Az oka egyszerű volt. A borítóján a Star Wars Galactic Battlegrounds kapott helyet. És amin Star Wars van, azt meg kell venni. Majd szünet, és 2002 hajnalán érkezett a második Gurum, amit a borítón feltüntetett GTA III végigjátszás felirat miatt

kellett megvennem. Azóta rendszeres olvasótok vagyok. Annyi sok szép emlékem van az újsággal kapcsolatban, hogy az hihetetlen. Amikre emlékszem hirtelen: be kellett fizetnünk pár ezer forintot és kaptunk egy DVD-olvasót (akkoriban ez ennyiért nagy szó volt). A rengeteg Tippek trükkök. A 2005/04-es számot mindig előveszem ha leülök KOTOR2-zni. A soha el nem jövő Doom 3, mint teljes játék. A dobozos Mass Effect karácsonyra, és az Alan Wake nemrég. A „PC Guru történelem" cikk. Nem csak nektek, de nekem is az volt. Egy visszatekintés a múltra.

De nem is a kellemes emlékek miatt írok most. Hanem a legkellemetlenebb miatt. Még hajdanán, 2010-ben annyira vártam a Mass Effect 2-t, hogy arra nincs is szó. Na de még jobban vártam az akkori PC Guru megjelenést, mert tudtam, hogy benne lesz a várva várt kritika is. Meló után fáradtan rohantam be egy benzinkútra, hogy megvehessem a hőn áhított Gurut. Beléptem és gyorsan az újságos részhez léptem. Hirtelen megláttam, hogy Shepard parancsnok néz velem farkasszemet. Nem gondolkodtam, csak leemeltem a lapot és fizettem. És a sötét befejezés. Otthon vettem észre, hogy nem a Gurut vettem le a polcról, hanem a rivális lapot. Mintha egy gyerektől elvették volna a cukorkát, akkorát csalódtam. De sebaj. Másnap megvettem a Gurut és minden rózsaszín lett. Szegény rivális lap pedig még mindig arra vár, hogy valaki egyszer kinyissa. Köszönök nektek mindent. Főleg a több évnyi emléket, ami még mindig tart.

ÁDÁM

Lehet, hogy most megint „megkapom", hogy milyen minket éltető leveleket rakok be, de most tényleg nem érdekel, mert Ádám írása egyrészt mosolyt csalt az arcomra, másrészt bennem is felelevenített néhány emléket. Volt idő (a '90-es években), mikor még nekem is csak annyi közöm volt a PC Guruhoz, hogy minden hónapban messiásként vártam a megjelenést. Aztán főiskolásként a lap közelébe jutottam, de még csak külső cikkíróként, és akár hiszitek, akár nem, életem első DVD-olvasóját én is pont annak az 5000 Ft-os akciónak a keretében szereztem be, mint Ádám. Akkoriban még csak álmodni sem mertem arról, hogy egyszer majd főszerkesztőként válaszolok az ilyen levelekre, s lám, miből lett a cserebogár...

A PC GURU ILLATA, ÉS MÁS ŐRÜLTSÉGEK

Hali!

Elsőnek egy kérdés, amit szerintem titokban mindenki meg akart kérdezni, csak senki sem mert. Bár tuti valami „titkolnivaló" van vele kapcsolatban, mert sehol semmi infó róla, még az apró betűs részekben sem. Szóval, ha az ember figyelmesen megnézi, a legtöbb teszt végén a mondatvégi jel után van egy „gomba", vagy legalábbis valami piros kalapos dolog szürkésfekete kis száracskával, ez tulajdonképp mi akar lenni? Vagy lehet, hogy csak van egy Mario fan a nyomdában...? Ja, meg van ugyanez csak apró zöld és sárga kis kockák középen kis mintával.

Illetve van egy ötletem, amivel érzésre bankot lehetne robbantani! Szóval én a még fóliás újságot nappal mindig félrerakom, hogy este kényelmesen tudjam olvasni, csak szigorúan akkor kibontva! Hogy miért? Mert ilyenkor olvasás közben nyugodtan lehet élvezni a friss újság illatát is! Csak sajnos relatíve hamar elillan, pár nap és nem marad belőle semmi. Szóval kellene csinálni PC Guru illatú autóillatosítót vagy akár dezodort. Bár nem valószínű, hogy meglesz a „Bárd" hatás a csajoknál, de az, hogy a friss Guru illata egész nap végig kísér... kihagyhatatlan.

Na meg egy apró javítani/tuningolni való az újságon! Súlycsökkentés! Nem tudom ki hogy van vele, de pl. ha valaki próbált már nagyobb mennyiségű, úgy 13 évnyi Gurut mozgatni, az bizony felér egy kiadós gyúrással. Szóval ki kellene fejleszteni valami könnyedebb papírfajtát és voilá. Van „B" terv is, ha esetleg az előbbi nem jönni be! Minden év végi számhoz egy ajándék munkás, direkt az újságok mozgatására, esetlegesen választható „fajta", én pl. egy Big Daddyt szeretnék, annyi extrával, hogy a karjára fúró helyett olvasólámpát kérnék. Örök hála! :)

LACESZ

Ui.: Nosztalgiázzunk kicsit! Posztert kér a nép és vissza a Kazuárt a Levrov címerállatának!

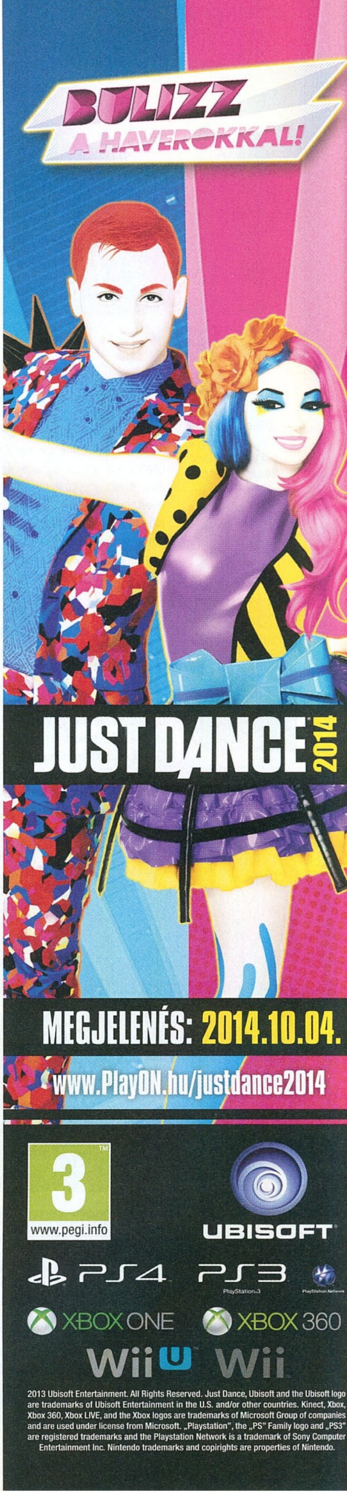
Lacesz, azt kell mondjam, hogy egy médium vagy, ugyanis egyből rájöttél, hogy mi az a kis gomba a cikkek végén. Hát egy gomba! Méghozzá tényleg a Marióból! És hogy miért van ott? Ez már egy kicsit bonyolultabb kérdés, igazából egy dizájnelemről van szó, amit „játékosra" vettünk, és az lenne a célja, hogy jelezze, elértél a cikk végére. A másik kis színes bigyó ugyanezt a célt szolgálja, csak ott kifogytunk a „játékos" ötletekből, így már csak egy színes négyzetre futotta.

Ami a dezodoros ötletedet illeti, az zseniális, de az a helyzet, hogy nekem még ennél is jobb dolog jutott az eszembe! Vegyél egyszerre több Gurut, és mikor elszáll az egyik illata, akkor bonts egy újat. Lehet, hogy ez elsőre drága mulatságnak tűnik, de hidd el, hogy még mindig olcsóbban megúszod így, mintha vennél egy „Bárd" hatású márkás parfümöt.

Végezetül nem támogatom a munkások magazinhoz csomagolását (bár a saját Big Daddy ötlete nekem is tetszik), egyrészt mert szerencsétlenek megfulladnának, másrészt igenis kell a testmozgás, meg a gyúrás, mert ha már minden pénzed a friss Guru-illat megtartására költöd, akkor biztos, hogy csak akkor figyelnek majd fel rád a csajok, ha szépen kigyúrod magad a 13 évfolyamnyi magazinnal.

Amúgy pedig kívánságod parancs, itt a poszter az újság mellett – azt pedig végre árulja el valaki, hogy mi a ménkű az a kazuár???

Hopp, az oldal végére értem, úgyhogy búcsúznom kell, de ti írjatok levelet! --> levrov@pcguru.hu



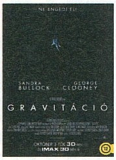
GRAVITÁCIÓ

ADATOK

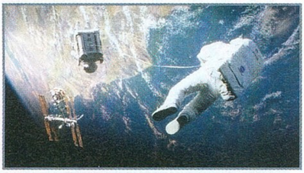
RENDEZŐ
Alfonso Cuarón

SZEREPLŐK
Sandra Bullock, George Clooney

HOSSZA
91 perc perc



[ÍRTA **KARABEKIAN**] A filmről szóló első hírekből csak anynyit lehetett tudni, hogy Alfonso Cuarón lesz a rendező, Sandra Bullock és George Clooney a két főszereplő, a műfaj pedig sci-fi. Ezen információk alapján még nem feltétlenül számítunk semmi különlegesre, de az első percek után jön a lehető legkellemesebb csalódás. Mindkét színész olyan alakítást nyújt, amit nem lehet egykönnyen elfelejteni, és már önmagában ez is elég lehet ahhoz, hogy elégedetten távozzunk a moziból. A Gravitáció azonban ennél sokkal többet nyújt: a látvány már az első perctől beszippant, az egész filmet a lélegzet-visszafojtott feszültség uralja, és minderre a tökéletesen megkomponált hangzásvilág és az átlagos sci-fiktől szokatlan hitelesség teszi fel a koronát. Az alternatív közeljövőben járunk, ahol az űrsiklókat nem vonták ki a forgalomból, az Explorer sem egy múzeumi replika, hanem épp a 157. küldetését teljesíti. A legénység épp a Hubble űrteleszkópon végez karbantartási munkálatokat, amikor egy orosz hiba olyan láncreakciót indít be, ami miatt kétségessé válik, hogy az űrhajósok valaha is visszatérnek-e a Földre. Még nincs vége 2013-nak, így nem mernénk kijelenteni, hogy a Gravitáció az év filmje, de az biztos, hogy az egyik olyan mozi az idei felhozatalból, amiért megéri kifizetni a jegyet, akár többször is, és azon sem lepődnénk meg, ha az alkotók besöpörnének néhány Oscar-díjat is.



Lenyűgöző, de nem öncélú látványvilág, hitelesség és elképesztő feszültség.

GURUMÉRLEG

Itt-ott azért kilóg a lóláb, ha csak a fizikát nézzük, de komolyabban nem lehet belekötni.

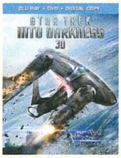
STAR TREK – SÖTÉTSÉGBEN

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray
3D Blu-ray

ÁRA
DVD: 3.190 Ft
BD: 6.990 Ft
3DBD: 6.990 Ft

MEGJELENÉS
október 24.



[ÍRTA **BATE**] Mire e sorokat olvassátok, már a hazai lakossági forgalomban is kapható az idei év egyik legnagyobb blockbustere, a második új generációs Star Trek film DVD- és Blu-ray kiadása. Ahogy az már lenni szokott az ilyen nagy címeknél, a különböző kiadások kínálata ezúttal is meglehetősen bőséges, de sajnálatos módon az a film mellé járó extrák tekintetében megint nem lehetünk maradéktalanul elégedettek. A Sötétségben alcímmel ellátott rész természetesen kapható lesz sima DVD-formátumban, illetve három különböző BD-verzióban. Érdekes módon a hagyományos és 3D-s BD ezúttal egy árban mozog, holott az utóbbi általában drágább szokott lenni egy-két ezressel, de mi csak örülünk az ilyen változásoknak. Ezenfelül elérhető lesz egy fémdobozos Blu-ray változat is, ezért azonban már jócskán a pénztárcánk mélyére kell nyúlni, ugyanis nagyjából 10.000 forintot kérnek érte a boltokban (igaz, ez a kiadás tartalmazza a 2D-s és 3D-s verziót is). A kérdés persze ezúttal is az, hogy a megszállott rajongókon kívül másnak megéri-e megvenni a még mindig túlárazott csomagokat, ha extraként mindössze hat kisfilmet (a DVD-n pedig csak kettőt) találunk a hatalmas kapacitással rendelkező lemezeken. A kérdés megválaszolását rátok bízzuk – mi mindenesetre nem igazán vagyunk megelégedve ezzel a felhozatallal.

A nagyszabású filmekhez méltóan ezúttal is többféle kiadás között válogathatnak a gyűjtők.

GURUMÉRLEG

Az extrák felhozatala rendkívül szegényes, még bakiparádé és audiokommentár sem került a lemezekre.

STAR WARS EPISODE 7

NŐI SITH KARAKTER A LÁTHATÁRON?

Egyre több információ bukkan fel a Star Wars VII még folyamatban lévő szereplőválogatásáról, és a legújabb pletyka szerint végre a sötét oldalon is véget ér a férfiuralom. Ha hinni lehet a kiszivárgott híreknek, akkor a hetedik részben egy nőnemű sith karakter tűnik fel, és remélhetőleg nem ő lesz az, aki az epizód végén meghal. Egy másik forrásból származó pletyka szerint Benedicht Cumberbach újra megkörnyékezte J.J. Abrams rendezőt – egy nyúlfarknyi szerepnél kicsivel többet szeretne az új moziban.

BATMAN VS. SUPERMAN

LEFORGATTÁK A FILM NÉHÁNY JELENETÉT

Meglepődhettek a Los Angeles-i Weingart stadionban ülők, amikor Gotham City University és Metropolis University logós pólókat osztottak ki az East Los Angeles College egyik meccsének szünetében. A két fiktív egyetemi csapat összecsapását a hírek szerint a film első perceiben láthatjuk majd, és ha hihetünk a résztvevők beszámolóinak, akkor a metropolisi csapatnak ment jobban a játék. A főszereplők közül viszont most még senki sem tűnt fel a forgatáson.

ÚJ MARVEL-SOROZATOK A LÁTHATÁRON?

AGENT CARTER KÖZBELÉP!

A nemrégiben debütált Agents of S.H.I.E.L.D. tévésorozat folyamatosan emelkedő nézettségét látva a stúdióvezetők vérszemet kaptak, és hamarosan újabb, a Marvel-univerzumban játszódó televíziós szériák kaphatnak zöld lámpát. Ezek közül az egyik az Amerika kapitány mozifilmet követő években játszódna, és a kapitány „barátnőjeként" híressé vált Peggy Carter lenne a központi karaktere. Aki kíváncsi, hogy mire számíthat, az keressen rá a neten az Agent Carter című Marvel kisfilmre!

A MARVEL'S BOSSZÚÁLLÓK CSAK A KEZDET VOLT
MARVEL
THOR
SÖTÉT VILÁG
A MARVEL STUDIOS BEMUTATJA CHRIS HEMSWORTH NATALIE PORTMAN TOM HIDDLESTON ÉS ANTHONY HOPKINS MINT ODIN "THOR: SÖTÉT VILÁG" STELLAN SKARSGÅRD IDRIS ELBA CHRISTOPHER ECCLESTON
KAT DENNINGS RAY STEVENSON ZACHARY LEVI TADANOBU ASANO JAIMIE ALEXANDER TOVÁBBI SZEREPLŐK RENE RUSSO SZEREPOSZTÁS SARAH HALLEY FINN, C.S.A. ZENE BRIAN TYLER ZENEI SUPERVISOR DAVE JORDAN JAKE MORRISON
JELMEZTERVEZŐ WENDY PARTRIDGE VÁGÓ DAN LEBENTAL, A.C.E. WYATT SMITH LÁTVÁNYTERVEZŐ CHARLES WOOD FÉNYKÉPEZTE KRAMER MORGENTHAU, ASC EXECUTIVE PRODUCER NIGEL GOSTELOW STAN LEE EXECUTIVE PRODUCER ALAN FINE VICTORIA ALONSO CRAIG KYLE
EXECUTIVE PRODUCER LOUIS D'ESPOSITO PRODUCER KEVIN FEIGE, p.g.a. TÖRTÉNET DON PAYNE ÉS ROBERT RODAT FORGATÓKÖNYV CHRISTOPHER L. YOST ÉS CHRISTOPHER MARKUS ÉS STEPHEN McFEELY RENDEZTE ALAN TAYLOR
MARVEL
FORUM HUNGARY
www. forumhungary.hu/thor
NOVEMBER 14.
IMAX 3D-BEN ÉS 3D-BEN
IMAX is a registered trademark of IMAX Corporation.
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **23.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

AZ ÉLET SZEBBIK OLDALA

A Sony jóvoltából október elején Prágában jártunk, ahol nem csak a PS4 kipróbálására volt lehetőségünk, de megcsodálhattunk néhány csinos cseh lányt is. A Sony új konzoljáról a terveink szerint majd decemberben mesélünk nektek bővebben, de a lányokról összeszedtünk nektek egy csokornyi fotót:

Ha arra is kíváncsiak vagytok, hogy miért is utaztunk ki Prágába, akkor látogassatok el a PGO-ra, ahol elolvashatjátok Bate beszámolóját a sajtóeseményről. Ebből többek között arra is fény derült, hogy a PS4 hazánkban 2013. december 13-tól lesz kapható. A cikket itt találjátok: **http://bit.ly/ps4-praga**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor töltsd le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

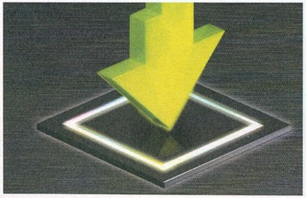
PC GURU LIVE videotesztek

DVD-mellékletünk legfontosabb rovatát ezúttal is a PCG Live menüpontra kattintva érhetitek el, ahová nemcsak izgalmas mozielőzeteseket, hanem friss-ropogós videoteszteket suvasztottunk fel. Először is sikerült lencsevégre kapnunk az új Batman játékot, amiről érdemes elolvasnotok 6 oldalas tesztünket is a 46. oldalon. Emellett hajóra szálltunk a legújabb Assassin's Creedben, kipróbáltuk a Diablo-verőnek kikiáltott Path of Exile-t, valamint kardélre hánytunk pár démont a Shadow Warrior rebootban.

JÁTÉKDEMÓ LEGO Marvel Super Heroes

Hölgyeim és uraim! Dobpergést kérünk! Megvan? Különös bejelentéssel készültünk, ugyanis ha hiszitek, ha nem, hosszú-hosszú hónapok után megjelent egy játékdemó (igen, jól olvastátok, demó!), amely a legújabb, november elején érkező LEGO-videojátékot hivatott bemutatni. A Marvel Super Heroesban minden idők leghíresebb szuperhősei mutatják meg, hogy készen állnak-e a világ megmentésére. Mintha ezt nem tették volna meg korábban kismillió alkalommal…

TURKÁLÓ ingyenes programok



Felhasználói programokat rejtő Turkáló rovatunkat ezúttal is frissítettük, amelyben megtaláljátok a legújabb ingyenes és általunk legjobbnak ítélt képnézegetőket, antivírusprogramokat, CD/DVD-író alkalmazásokat, valamint a rendszeretek optimalizálásához és karbantartásához szükséges eszközöket. Külön felhívjuk figyelmeteket a driverek szekcióra is, ahonnan feltelepíthetitek a legújabb játékokra optimalizált videokártya-illesztő szoftvereket is, Nvidia és AMD kártyákhoz egyaránt.

EXTRA TARTALOM ingyenes játékok

Steames teljes játékunk mellett három ingyenes játékot is találtok DVD-mellékletünkön, melyek remek szórakozást nyújthatnak a régebbi számítógéppel rendelkezők számára. Ott van például a mindössze 20 megás Dungelot, ami már egy ideje elérhető Androidon és iOS-en, és remek kritikákat kapott mindenhol. Különlegességként a Savage XR című stratégia-FPS hibridet ajánljuk figyelmetekbe, ami egy interneten játszható, egészen kiváló kis játék, telis-tele újszerű ötletekkel.

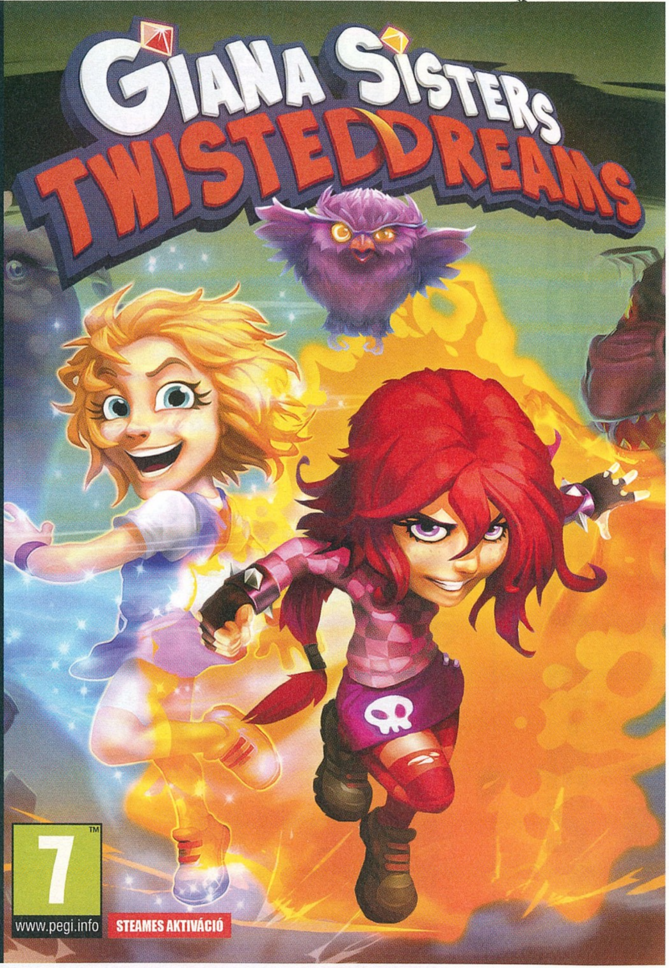
VIDEOTESZTEK A DVD-N

Assassin's Creed IV: Black Flag • Batman: Arkham Origins • Castlevania: Lords of Shadow - Ultimate Edition • Path of Exile • Shadow Warrior • Skylanders: SWAP Force

2013/11

GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS

pcguru



ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

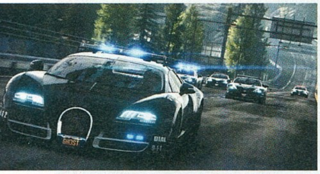
BEST OF 2013

2013 legjobb játékai

PC GURU EXTRA Hihetetlen, de igaz: ismét eltelt egy év, és visszanézve egy kifejezetten mozgalmas, kiváló játékokban bővelkedő 365 napos időszak van a hátunk mögött. Ahogy tavaly, úgy idén sem kell várnotok 2014 beköszöntéig arra, hogy megtudjátok, hosszas tanakodás után a PC Guru stábja miket talált díjra érdemesnek, legyen szó sportjátékról, RPG-ről, FPS-ről vagy épp MMO-ról!

Call of Duty: Ghosts

TESZT Mostani számunkban olvashattatok egy monumentális cikket a Call of Duty-történelemről, decemberben viszont már a legfrissebb epizódra vetjük rá magunkat. Megnézzük, milyen újdonságokkal készültek az idei évre, és az Infinity Ward mennyire beszélt a levegőbe, mikor azt állította, hogy a Ghosts a legnagyobb forradalom a Modern Warfare óta.



Need for Speed: Rivals

TESZT Hivatalosan már nem a Criterion-stúdió dolgozik a Need for Speed-sorozaton, nem hivatalosan viszont csak új név alá költözött az NFS-csapat, így a régi brigád gondoskodik tovább az arcade versenyzés jövőjéről - Frostbite 3 hajtotta NFS, jövünk!

BLIZZCON 2013

Nem csalás, nem ámítás: idén személyesen is ott leszünk a Blizzard gigantikus kiállításán, hogy első kézből szerezzünk tapasztalatokat a Diablo III első kiegészítőjéről, és a DOTA riválisának szánt Heroes of the Stormról!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

DECEMBER 5-ÉN

JELENIK MEG!

HA MÁR A KONTROLLER NEM ELÉG, JÖJJÖN A GITÁR!

WWW.HAMMERWORLD.HU

METAL & HARD ROCK HAMMER WORLD

MINDEN HÓNAPBAN INGYENES CD MELLÉKLETTEL!

FIZESD ELŐ AKÁR DIGITÁLIS FORMÁTUMBAN IS!

HAVONTA MEGJELENŐ NEMZETKÖZI HARD ROCK ÉS HEAVY METAL MAGAZIN.

ASSASSIN'S CREED® IV
BLACK FLAG™
LÁZADJ!
13.10.29.
MINDEN PLATFORMON MAGYAR FELIRATTAL!
WWW.PLAYON.HU/ASSASSIN
18
www.pegi.info
PS4
PS3
XBOX ONE
XBOX 360
Wii U
PC DVD ROM
UBISOFT
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform logo (TM and ©) EMEA 2006. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. ©2013 Nintendo. "PS" Family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc."PS4" logo is a trademark of the same company.